AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			1

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING

TITLE CARD BY DAN RIBA

Written by

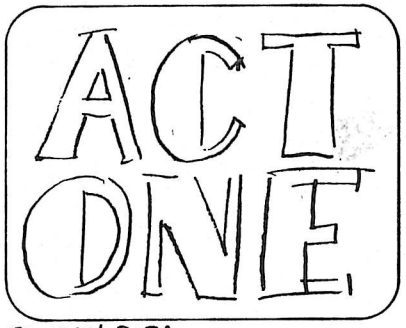
J. Michael Straczynski

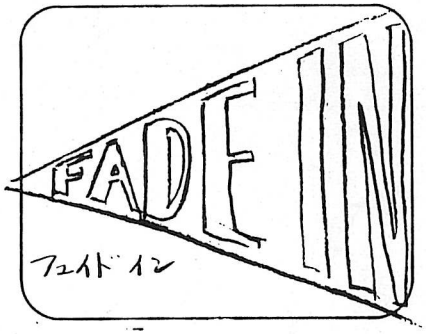
STORY BOARD BY:

BRAD RADER

BOARD CLEAN-UP BY: BRIAN MURRAY

IDEA FOR OPENING SEQUENCE ALSO BY DAN RIBA





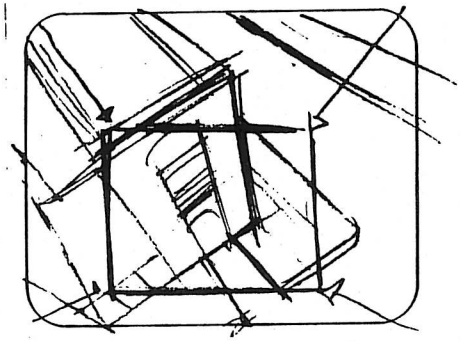
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
	今回のミニーンのフォーム TYPE Ⓐ-2	ACT-1 11分34秒 ACT-2 10分45秒12t 22分 16秒12t DAY	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

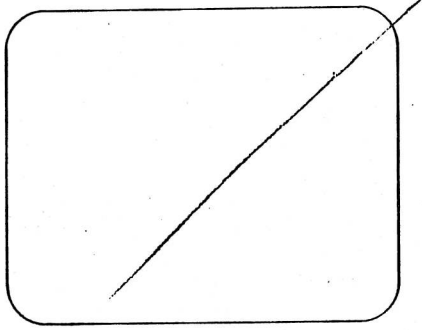
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

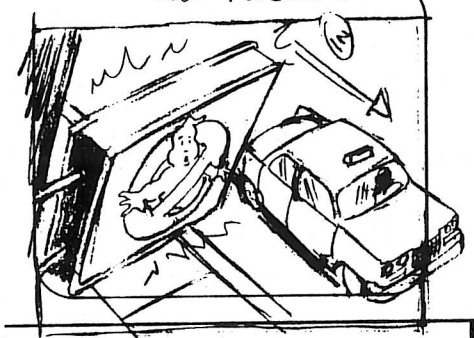
SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75012	2ページ なし NO PG.#2		3

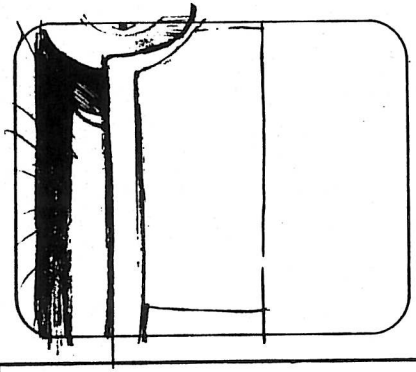
SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
1	400	NO# 2-5		6	3 00	7	6 00





サイン ピカピカと光る
SIGN FLICKERS





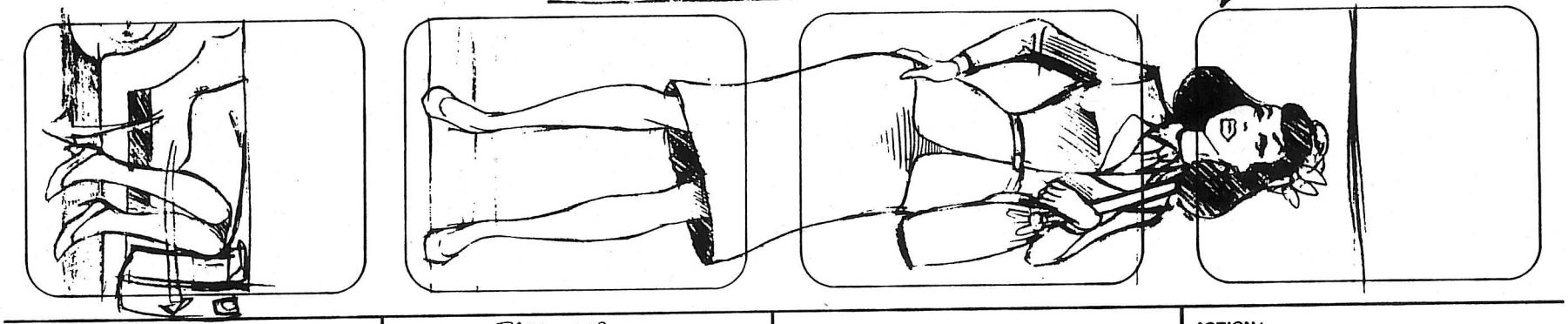
ACTION/ TRUCK IN ON DOWN SHOT OF FIREHOUSE, DAY 日中. フカン. 消防所に T.U.	ACTION/	ACTION/ CLOSE DOWN ANGLE ON GHOSTBUSTER'S SIGN - B.G. OUT OF FOCUS - SHIFT FOCUS TO B.G. - CAB DRIVES IN ゴーストバスターズのサイン ーフカン.ー BGはボカシー そして B.Gにピンおくり	ACTION/ CLOSE ON BOTTOM OF REAR DOOR OF CAB タクシーの後部ドアの下部に寄る.
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE/ そして 車が in する.	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / 騒音	SOUND FX /
NOTES/ サインピカピカ光る サインの中の燃光灯が古くなって点滅している。	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 十二 13 —

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 4 PAGE NO

SCENE 7	TIMING	SCENE 7	TIMING	SCENE 7	TIMING	SCENE 7	TIMING



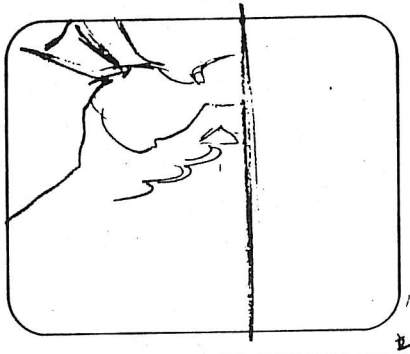
ACTION / DOOR OPENS, CYNTHIA STEPS OUT CAB DRIVES O.S.	ACTION / PAN UP CYNTHIA -- HOLD	ACTION / BEAT AS SHE LOOKS UP AT FIREHOUSE	ACTION /
ドアが開き シンシアが出てくる	シンシアにパンアップ 一瞬 ホールドする。 彼女は消防署を見上げる。		
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

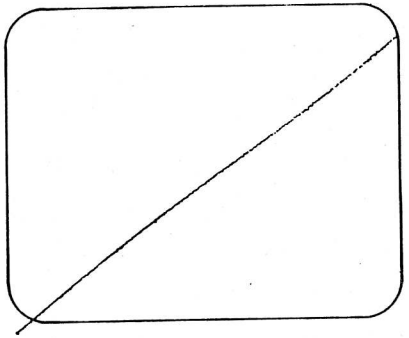
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 5

SCENE 1	TIMING	SCENE 1	TIMING	SCENE 1	TIMING 2:00	SCENE	TIMING





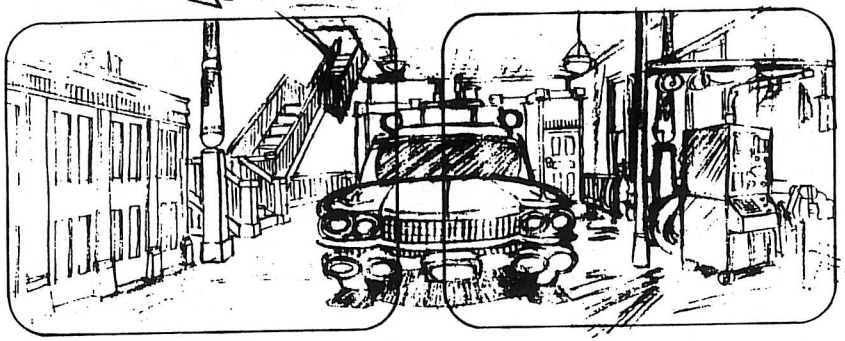
ACTION / SHE RIMPS HER HAIR--	ACTION / STARTS TO WALK O.S	ACTION / INT. FIREHOUSE - GARAGE- CYNTHIA WALKS IN THRU FRONT DOOR	ACTION /
髪をとかしながら ——→	O.Sの方へ歩き出す	内 消防署 ガレージ フロントドアから シンシアが歩いてくる	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / ① CYNTHIA Hello?	DIALOGUE /
		シンシア ニンニイワ?	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2:00

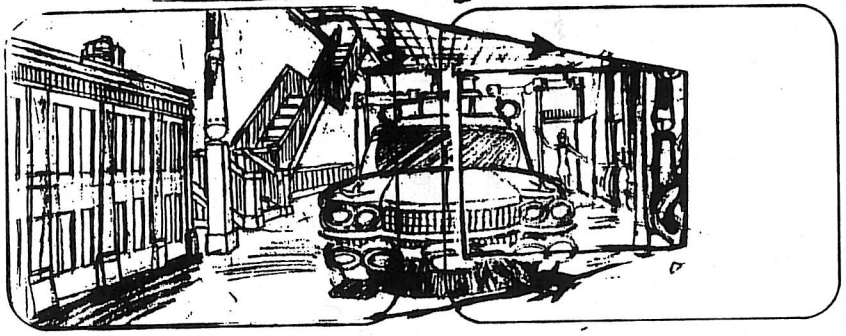
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 6

SCENE 4 | TIMING | SCENE 4 | TIMING | SCENE 4 | TIMING | SCENE 4 | TIMING 3 12





ACTION / PAN SLOWLY ACROSS GARAGE ガレージを ゆっくりパン	ACTION /	ACTION / JANINE SAYS LINE O.S. — ZIP PAN — T.U. ON JANINE STANDING IN DOORWAY NEXT TO PETE'S OFFICE ジニーンは O.S で台詞を言う。速パン, T.B. ジニーンがピーターのオフィスのとなりのドアの人に立っている。	ACTION /
DIALOGUE /	(1) CYNTHIA (CONT) (VO) Anyone there? シンシア (続き) (オフ) どなたか居ません？	DIALOGUE / (3) JANINE (OS) Back here! ジーニン (オフ) ここよ！	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 1	PAGE NO. 6A

SCENE 9A	TIMING 3:12	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING

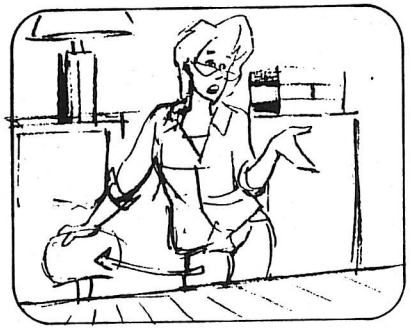
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
セリフ、そして 小さ公す。			
DIALOGUE / (4) CYNTHIA Ah! You must be Janine Melnitz. シッシア 「あっ! あなたが ジニーン メルニッツ ね。」	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3:1

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
5012			7

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
10	3	11		11	6	12	9 12



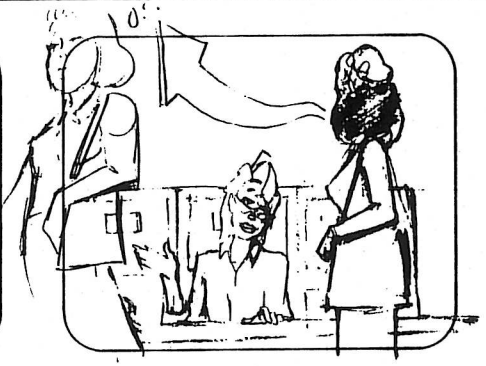
ACTION/ JANINE WALKS IN, STANDS BEHIND DESK. THEN CYNTHIA WALKS IN, UP TO DESK	ACTION/ JANINE PULLS CHAIR BACK--	ACTION/ - SITS IN CHAIR	ACTION/ CYNTHIA IS TOO CONFUSED TO SPEAK
ジニーン歩いて ―― 机の後ろに立つ。それからシンシアが歩いてイン。机の所まで進む	ジニーンはイスを引き。	座る	シンシアは混乱しすぎて言葉も出ない。
DIALOGUE/ 4A JANINE (resigned sigh) Well, if I must, I must,	DIALOGUE/ (5) though all things considered,	DIALOGUE/ JANINE (CONT) I'd rather be Meryl Streep. But then, wouldn't we all?	DIALOGUE/
ジニーン (あきらめたような ため息) まあ、そうと言えば そうどしょうけど	ジニーン (あきらめた ため息・続) 考えてみれば…	ジニーン (続き) 私は、どちらかって言うとメリルストリープでいたいわね。でもそれは誰も同じかしら?	
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 18 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 75012 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 8

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
12		12		13	8 00	13	

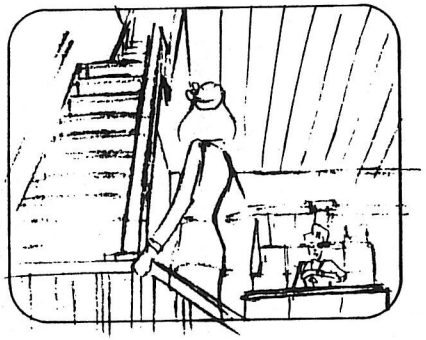


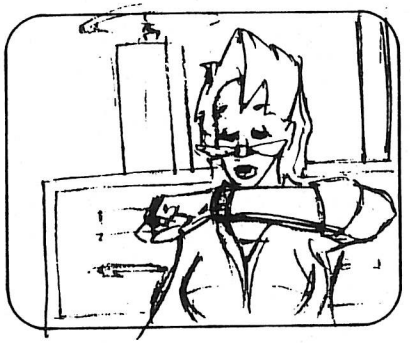
ACTION/ SHE SHAKES HER HEAD BACK AND FORTH WITH QUICK SHORT, TIGHT SHAKES --	ACTION/ -- THEN RAISES HER CHIN HAUGHTILY	ACTION/ CYNTHIA SAYS DIAL, GOES O.S.	ACTION/
彼女は速く、短かく、そして細かく頭を振り、...	それから高慢そうにアゴを上げる。	シンシアは台詞を言うと、O.S.へ行く。	
DIA (6) CYNTHIA Ah -- wait a minute. Can we start this over again?	DIALOGUE/ CYNTHIA (CONT) I'm Cynthia Crawford, with UBN News. I'm here to interview Dr. Peter Venkman.	(7) JANINE DIALC Oh, of course. He's waiting for you upstairs. (8) CYNTHIA Thank you.	DIALOGUE/ (9) JANINE I'm sorry, but you can't go up there.
シンシア エット… ちょっとまって下さい。もう一度初めからやっていいかしら?	シンシア(続き) 私はシンシアクロフォード、UBNニュースのものです。ドクター、ピーター、ベンクマンのインタビュー	ジニーン えぇ もち論、彼は上であなたをお待ちしているわ シンシア ありがとう。	ジニーン 申しわけありませんけど 上に行かれてはこまります。
SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ にこちらに伺いました。	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			9

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
14	4:00	15		15	8:00	16	3:00





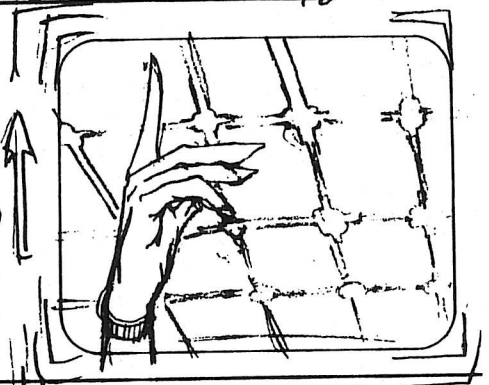
ACTION/ JANINE SAYS DIALOGUE AS SHE CHECKS WATCH	ACTION/	ACTION/ CYNTHIA TURNS TOWARD JANINE	ACTION/ JANINE LOOKS AT WATCH AS THOUGH SHE WERE IGNORING CYNTHIA
ジニーンは台詞を言う。同時に腕時計を見る。		シーンアはジニーンの方を向く	ジニーンは、シンシアを無視しているかのように腕時計を見ている。
(10) CYNTHIA But you just said -- (11) JANINE I know what I said, but you can't go up there. (to herself) Thirty, twenty-nine, twenty-eight --	DIALOGUE/ (12) CYNTHIA Look, I don't know what your game is,	DIALOGUE/ CYNTHIA (CONT) but I'm a reporter, I have an interview with Dr. Venkman, and I'm going up there. All right?	DIALOGUE/ (14) JANINE Thirteen, twelve, eleven, ten --
シンシア でもあなた、たった今… ジニーン 確かにそう言いました。でも上には行りません。	シンシア いい。あなたがどういうつもりか知らないけれど	シンシア(続き) まんはリポーターなのよ。まんはドクターベンクマンにインタビューがあってそこへ行くの。おわかり?	ジニーン 13, 12, 11, 10 …
~~SOUND FX/~~ 1 自分に : 30, 29, 28,	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 17:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 75012 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 10

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
17	4:00	17	5:00	18		18	



ACTION /	ACTION /	ACTION / WHEN JANINE SAYS 'ONE' SHE LOOKS UP, RAISES HER HAND, POINTING AT CEILING — シニーンは『1』と言うとき、上を見上げ、手をあげて天井を指差す。	ACTION / -- ABOVE HER HEAD -- PAN TO KEEP HAND IN FRAME — AS SOON AS HAND REACHES APEX, DO EXTREME CAM SHAKE 彼女の手の上方、— 手を画面内におさめるようにパン。
DIALOGUE / (15) CYNTHIA (ANGRY) Are you listening to a word I'm saying? シンシア(怒って) あなた、私の言ったと聞いてるの?	LOGUE /	(16) JANINE Four, three, two, one -- ジニーン 4, 3, 2, 1 ...	~~DIALOGUE~~ / 彼女の手がいっぱいにのびるとすぐ、極端なカメラブレ
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / BOOMPH!
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES / ドカーン!
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5012	NO # 12		11

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
11	6	17		19			

NO #20

SC.20 (空)

ACTION/ CAM SHAKE CONTINUES- CYNTHIA GRIPS BANNISTER FOR SUPPORT —	ACTION/ — STOP CAM SHAKE- CYNTHIA LOOKS DIRECTLY AT CAM AS JANINE (OS) SAY DIAL-	ACTION/ CYNTHIA LOOKS UP STAIRCASE, SCARED —	ACTION/
カメラブレ続く. シンシアは手すりにつかまり. からだをこさえる.	カメラブレ止まる. まっすぐカメラの方を見るシンシア O.S. のジニーンが台詞を言う.	階上を見上げるシンシア. こわがっている.	
DIALOGUE /	DIALOGUE: (17) JANINE (VO) There. Now you can go upstairs.	DIALOGUE/	DIALOGUE/
	ジニーン (オフ) さて. もう上がってもかまいませんよ.		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6:00

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 13

SCENE 21	TIMING	SCENE 21	TIMING 9(?)	SCENE	TIMING	SCENE 22	TIMING 10(?)

ACTION/ INT. EGON'S LAB CLOSE ON PETE LEANING AGAINST FIRE PLACE — TRUCK OUT, PAN --

内 イゴンのラボ 暖炉に寄りかかっているピーターに寄る。 T.B. して パン

ACTION/ -- OVER TO EGON, RAY, WINSTON STANDING IN FRONT OF MACHINE WHICH IS SPARKING, RATTLING SMOKING

イーゴン, レイ, ウインストンが パラパラ スパークしたり ガタガタ震動し 煙を 出したりしている機械の前に立っている.

ACTION/

ACTION/ WINSTON GINGERLY TOUCHES RATTLING MACHINE

ウインストンは用心深く ふるえている機械にふれる

DIALOGUE/

(18) PETER
Nice one, Egon. I think you took out most of Bayone with that one. Would you like to try for the Bronx this time?

ピーター
見事だよ イーゴン.
今のでバヨンヌの人半分は、とんだな。 次はブロンクスをやってみるかい?

(19) RAY
(protectively)
Hey! I was ~~raised~~ BORN in the Bronx!

レイ(かばうように)
ヘイ! ボクはブロンクスで生まれたんだぞ!

DIALOGUE/

DIALOGUE/ (20) PETER (VO)
I'd say that was a good enough reason, wouldn't you?

ピーター (オフ)
とまあ, そんなわけで充分だ, そうだろ?

SOUND FX/ BUZZES, ZAPS, RATTLING SFX

ジューシュー, バチバチ, ガタガタ などの SFX

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/ このカットより ゴースト・バスターズは GB ユニフォーム

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

TIMING/

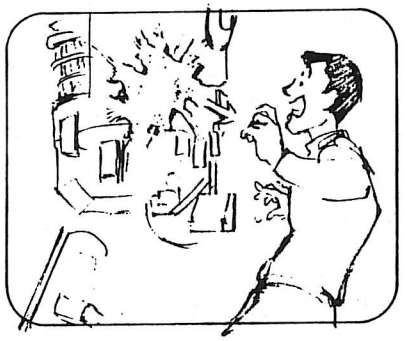
TIMING/ 11 —

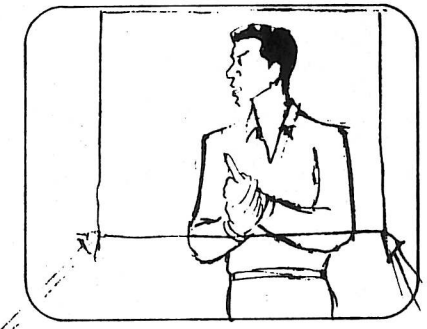
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 14

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
22		22		22		23	5 12





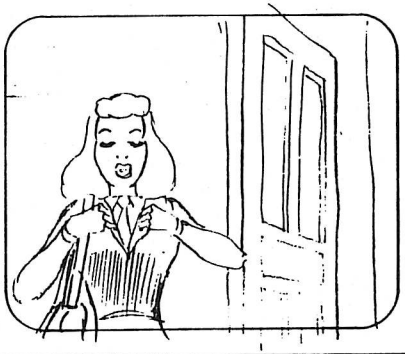
ACTION/ MACHINE ZAPS WINSTON	ACTION/ WINSTON STICKS BURNT FINGER IN MOUTH	ACTION/ TRUCK IN ON WINSTON	ACTION/
ウィンストンは機械にバチバチ、とやられる	やけどした指を口にくわえるウインストン。	ウインストンにT.1.	
DIALOGUE/ (21) WINSTON Yowch!	DIALOGUE/ (21-1) WINSTON (Suck, Suck)	DIALOGUE/ (22) WINSTON Y'know, I wish you guys would figure out what this thing's supposed to be.	WINSTON (CONT) If I'm gonna be disintegrated, I'd at least like to know by what.
ウインストン イテェッ!	ウインストン (チュッ, チュッ)	ウインストン いいかい、頼むからこれが何をするもんか考えだしてくれよ。	ウインストン(続き) もし オレが バラバラに これるようなら、少なくとも 何が オレをバラバラにしたか を知りたいからな。
SOUND FX/ ZAP バチバチ	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

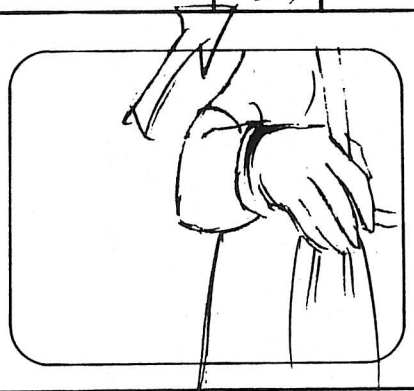
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO
75012			15

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
23		24	6	24		24	





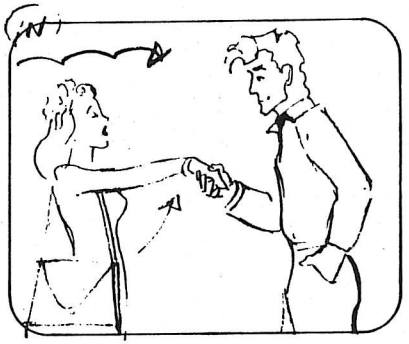
ACTION/ WINSTON TURNS TOWARD CYNTHIA	ACTION/ CYNTHIA IS AT DOORWAY, LOOKING INTO ROOM TIMIDLY	ACTION/ SHE REGAINS HER COMPOSURE, WALKS TOWARD	ACTION/ -- AND PAST CAM,
シンシアの方に顔を向ける ウィンストン.	入口にいるシンシア、おそるおそる 部屋の中をのぞく	彼女は落ち着きを取りもどし、カメラに	向かい、 ——— 歩く
DI 23 CYNTHIA (OS) Hello?	DIALOGUE/ 24 (CYNTHIA (NERVOUSLY) UH -- HI...!	DIALOGUE/ CYNTHIA (CONT) (MORE CONFIDENTLY) I'M CYNTHIA CRAWFORD --	DIALOGUE/ CYNTHIA (CONT) -- WITH UBN NEWS.
シンシア (オフ) ハロー?	シンシア (びくびくしながら) アー、ハイ!	シンシア (続き) (ようやくほっとしてとりもどして) 私はシンシア クロフォード	シンシア (続き) U.BN ニュースのものです.
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6 JO

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 16 PAGE NO.

SCENE 25	TIMING 3.00	SCENE 26	TIMING 1.12	SCENE 27	TIMING 7.00	SCENE 27	TIMING



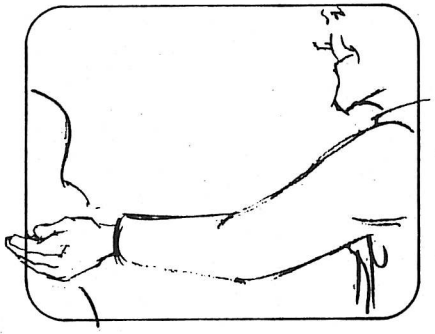
ACTION/ SHE WALKS UP TO PETE, HOLDS OUT HER HAND- HE TAKES IT, SHAKES IT ピーターのところまで歩いて手をさし出す 彼はその手をとり、握手する	ACTION/	ACTION/ SHE THRUSTS HER HAND IN AS SHE BEGINS DIAL-- 彼女はパッと手をあげ、台詞を始める	ACTION/ --GIVES PETE A OBVIOUSLY PHONEY SMILE そして、1回でそれとわかる愛想笑いをする
DIALC CYNTHIA (CONT) You must be Dr. Peter Venkman. シンシア (続き) あなたがドクター・ベンクマンでいらっしゃいますね。	DI (25) PETER (sighs) Well, if I must, I must, but I'd much rather be -- ピーター (ため息をつく) まあ、そうと言えばそうなんですが、私はどちらかというとそれよりも…	(26) CYNTHIA (cutting him off) If you don't mind, I've already driven off that bridge once already. シンシア (ピーターをさえぎり) 失礼ですが、それは私 先程すでに済ませましたの。	DIALOGUE/ CYNTHIA (CONT) Can we go somewhere and talk? シンシア (続き) どこか場所を変えてお話しできません?
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 14.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 501 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 17

SCENE 27	TIMING	SCENE 28	TIMING 5'12	SCENE 28	TIMING	SCENE 28	TIMING



ACTION / HER FACE GOES BACK TO ITS FORMER POSITION	ACTION /	ACTION /	ACTION /
		Peter points OS. Cynthia goes in the indicated direction, with Peter following behind, calling back to the others:	
彼女の顔は また もとのように もどる	ピーター O.S. と指す。シンシアは その方向へ向かう。後にピーターが続き、後ろを向いて他の連中に叫ぶ。		
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (27) PETER Sorry, gentlemen, but my public calls.
			ピーター 悪いね、皆さん。だけど大衆がまってるんだ。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5'12

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 18

SCENE 29 | TIMING 5⁰⁰ | SCENE | TIMING | SCENE | TIMING | SCENE | TIMING

ACTION/ PETE STANDS IN DOORWAY AS CYNTHIA WALKS O.S.. HE WAVES TO OTHER GUYS--

シンシアが O.S. へ歩いて行くと、ピーターはドアのところに立ち、他の連中に手を振る

DIALOGUE/ PETER (CONT)
Perhaps we can continue this later. TA!

ピーター（続き）

たぶん これはまた あとでできるよな。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

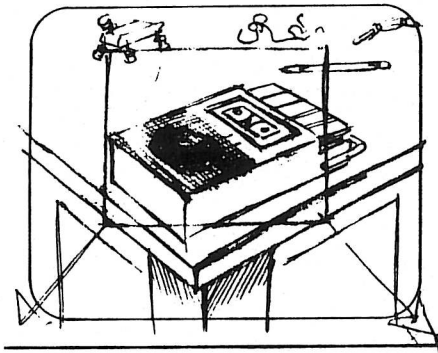
TIMING/ 5⁰⁰

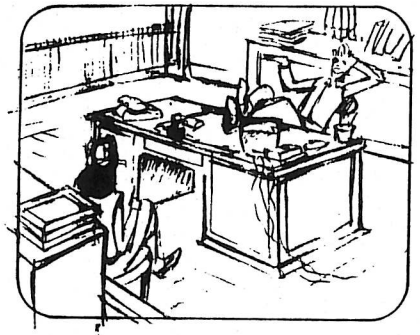
DIC AUDIO VISUAL

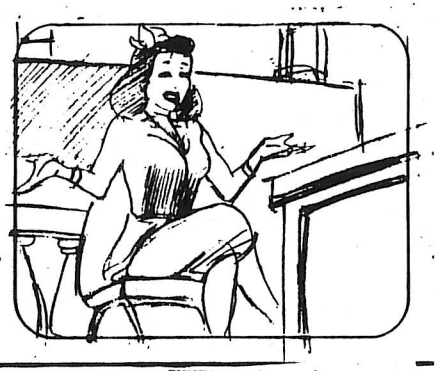
NO SC. 30-31
カ. 30-31 ミ)

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			19

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
32	4.00	33	3.12	34	8.00	35	7.50







ACTION/ CLOSE ON TAPE RECORDER ON CORNER OF PETE'S DESK-TRUCK OUT

ピーターの机の角においてあるテープレコーダーから。 T.B.

ACTION/ INT. PETES OFFICE

内、ピーターのオフィス

ACTION/ CYNTHIA IS BORED

たいくつすうなシンシア

(29) PETER (OS)
-- and then, in third grade, I got in a fight with this guy named Rick.

ピーター(オフ)
それで小学3年のとき、このリックという名前の奴とけんかになってね。

DIALOGUE/ PETER (CONT)
Big guy. Big muscles. Brains of a trout.

ピーター(続き)
でかい奴なんだ。ごつくってさ。脳みそはかぶっぽつ。

(27) CYNTHIA (30)
(trying to be delicate)
Dr. Venkman, when I said I wanted to do a pre-interview for a segment on the history of the Ghostbusters, this isn't quite what I had in mind.

シンシア(丁重にと務めて) ドクターベンクマン、私 ゴーストバスターズの歴史の一部としての事前のインタビュー を御願いしたとき、こういうのとは、ちょっと違うことを期待していましたのですが。

CYNTHIA (cont'd)
I mean, there's so much the public doesn't know about you. What you do in your spare time. Where you came from.

シンシア(続けて)
つまり、その貴方達について大衆が知らないことがいっぱいあるのです。たまな時は何をしているとか、出身地はどこかとか。

SOUND FX/

SOUND FX/

~~SOUND FX/~~

~~SOUND FX/~~

NOTES/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

TIMING/

TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 20 PAGE NO.

SCENE 36	TIMING 8:00	SCENE 36	TIMING	SCENE 36	TIMING	SCENE 36	TIMING

ACTION/

DIALOGUE/ (31) PETER
Not much to say. Ray's home is in the Bronx.

ピータ
あまり言うことはないはよ。
レイのウチはブロンクスにあるよ。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ SUDDENLY EXTREME CAM SHAKE - SCENE IS FUNNY BECAUSE PETE BARELY REACTS --
突然、極端なカメラブレ
ピーターはたいして気にとめていないので、かしおかしな感じのシーンとなる。

DIALOGUE/

SOUND FX/ BOOMPH
ドカーン

NOTES/

TIMING/

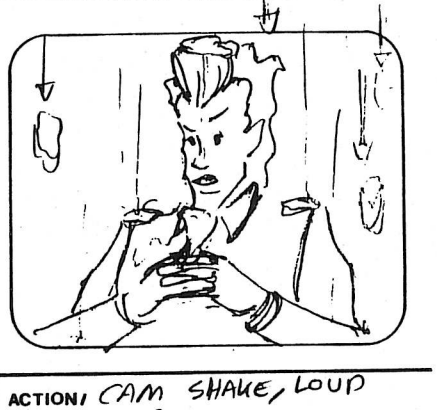
ACTION/ --AS PLASTER AND DUST FALL INTO FRAME. AS CAM SHAKE CONTINUES,
PETE STUDIES NAILS IN BORED IRRITAION
モルタル(ボコっ)やほこりが画面に落ち、カメラブレが続くなか、ピーターはつまらなくてイライラ、爪をながめる。

~~DIALOGUE/~~

SOUND FX/ FALL IN TO FRAME
物が画面内に落ちてくる音

NOTES/

TIMING/



ACTION/ CAM SHAKE, LOUD NOISE STOPS.
カメラブレと大音響止まる

DIALOGUE/ (32) PETER
Make that was in the Bronx.

ピーター
ブロンクスにあった としておこう

SOUND FX/

NOTES/

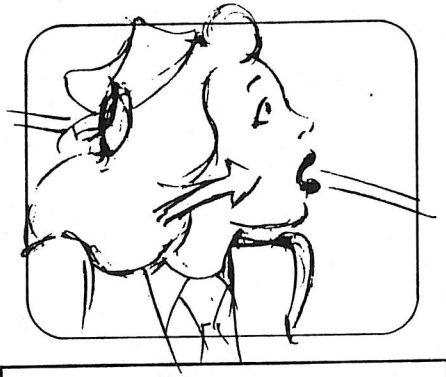
TIMING/ 4:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 21

SCENE 37	TIMING	SCENE 37	TIMING	SCENE 37	TIMING 2 00	SCENE 38	TIMING 2 00

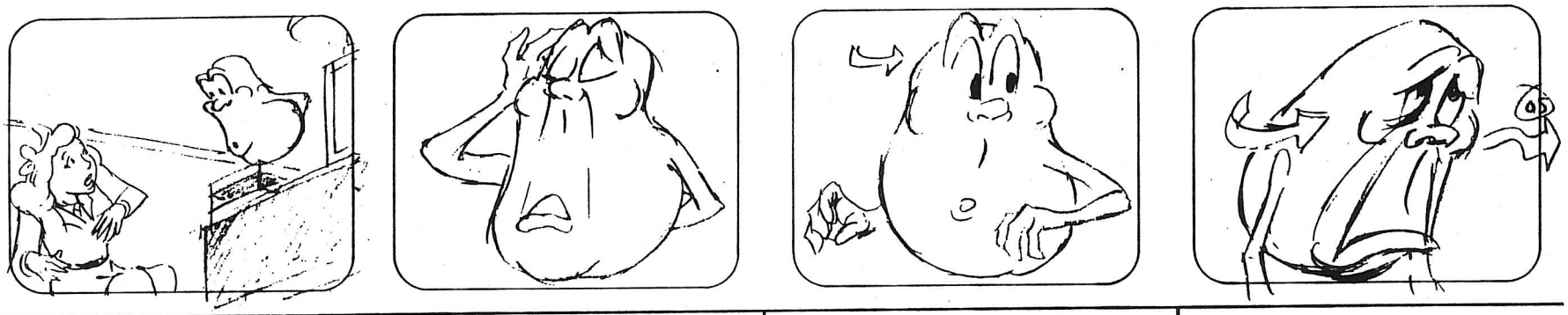


ACTION/ CYNTHIA LOOKS UP AT CEILING FEARFULLY	ACTION/ SHE -TURNS HEAD AS SHE LOOKS --	ACTION/ -- REACTS IN SUPRISED" FEAR? RECOILING --	ACTION/ SLIMER DRIFTS DOWN INTO FRAME, WAVING AT CAM
シンシアは恐しそうに天井を見上げる	首を回し、見ると…	驚き、反応する。恐しさに怯む。	彼はカメラに向かって手を振る
DIALOGUE/	DIALOGUE/	CYNTHIA (33) (FRIGHTEND GASP) ここア (恐怖で息を呑む)	DIALOGUE (34) SLIMER (HI THERE!) スライマー (コンチワ!)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			22

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
29	3 12	40	5 22	40		40	



ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / Slimer, crestfallen, heads OS.
			スライマーは意気消沈してO.S.へ向かう。
DIA (35) CYNTHIA (trying not to be nervous) And this -- this must be Slimer.	DIALOGUE / (36) SLIMER (his equivalent of "well, if I must --")	DIALOGUE / (37) PETER (OS) Skip it, Slimer. She's heard it.	DIALOGUE / SLIMER (38) (≡SIGH≡)
シンシア(恐がるまいと努力して) そして、これが…これがスライマーですね。	スライマー (スライマーふうの「まあそう言えばそうなのですが そのう…」)	ピーター(オフ) それ・とばせよ、スライマー。彼女はもう聞いたとき。	スライマー (ため息)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION NO PAGE 23 23ページ(?) | ACT NO. | PAGE NO. 23A

SCENE 41 TIMING 2 20

ACTION/ SLIMER FLOATS OVER TO PETE

スライマーはフワフワとピーターの方へ浮かんでいく。

CYNTHIA (39)
And that's another thing. Isn't it a bit -- strange -- for a bunch of ghostbusters to have a ghost living with them?

シンシア それでなんですか
ゴーストバスターズっ一団に とのう 一緒に
ゴーストがいるというのは少しばかり奇妙なのでは
ないですか？

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 42 TIMING

ACTION/

DIALOGUE/ (40) PETER
Strange. Weird. Eccentric. Sick.
That about covers it.

ピーター
奇妙、奇怪、エキセントリック、ビョーキ。
てなん こんなところかな。

SOUND FX/ (41) SLIMER (1/2)
(INNOCENT SOUNDS)

NOTES/
CUT 41 OVER ... w/ ... 42
セリフは40と42と...

TIMING/

SCENE 42 TIMING

ACTION/ AS PETE TALKS SLIMER TURNS BACK TO CAM AND REACTS HAPPILY

ピーターが話しだすとスライマーは
再びカメラの方に向き、うれしそうに
反応する。

(41) PETER
(clears his throat)
But there are some good reasons, some very, very good reasons why he's here.

ピーター (のどをならし)
しかし、なぜこいつがここにいるかと言ったら、
良い理由、実に良い理由がいくつかあるんだ。

SOUND FX/
スライマー (オーバーラップ)
(じれい的な声)

NOTES/

TIMING/

SCENE 42 TIMING

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/ SLIMER (41) (CONT)

NOTES/

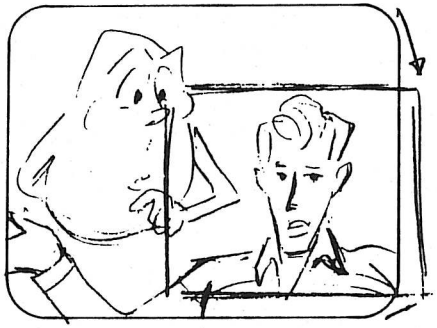
TIMING/ 13

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO 23B

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
42							



ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
(43)			
DIALOGUE / PETER IT ALL HAPPENED RIGHT AFTER OUR BIGGEST CASE.... ピーター それはすべて あの 大事件の後に起こったんだ...	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DiC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 24

SCENE 43 | TIMING | SCENE 43 | TIMING | SCENE | TIMING | SCENE | TIMING

CLOSE ON PETE, B.G. OUT OF FOCUS— SWITCH FOCUS TO B.G.— WE SEE PHOTO OF the high-rise apartment building used in the GHOSTBUSTERS movie -- in its post-battle, marshmallowed, shattered state — PAN OVER TO BLACK AND WHITE PHOTO OF firehall more or less in ruins after the explosion of the containment grid. PUSH IN on the photo of the firehall

ピーターに寄る。BGはボケている。ピントをBGにつける。映画"ゴーストバスターズ"に使われた高層ビルのアパート；これは、戦いの後のマシュマロをひっかぶったすさんだ状態のもの、が見える。そこからパンして、もう一枚の白黒写真で写す。コンテインメント・グリッドが爆発した後の多かれ少なかれ荒廃した感じの消防署である。

ACTION/

ACTION/ SHIMMER-DISSOLVE TO: その写真にプッシュイン。(T.I)

かげろうディゾルブして。

ACTION/

43 (cont)

[redacted] PETER

DIALOGUE / [redacted] We'd just stopped Gozer the Gozarian from flattening the world -- though too late to save our headquarters.

ピーター あれは最も危険なケースのすぐあとに起きたんだ。ゴーザーとゴーザリアンが世界をつぶしにかかるのを止めたすぐあとだったんだ。もっとも俺達のヘッドクォーターを救うには遅すぎたけどね。

DIALOGUE/

DIALOGUE/

SOUND FX / | SOUND FX/ | SOUND FX/ | SOUND FX/

NOTES/ | NOTES/ | NOTES/ | NOTES/

TIMING/ | TIMING/ | TIMING/ | TIMING/ 9 JO

DiC AUDIO VISUAL

MAINTITLE: NO SC 45 (?)

SHOW NO.: 75012 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO.: 25

MORNING 朝 | SCENE 44 | TIMING | | SCENE | TIMING | | SCENE | TIMING | | SCENE | TIMING

CUT

DISSOLVE

CUT

DISSOLVE

CUT

ACTION/ EXT. FIREHOUSE, DAY
TRUCK IN ON FIRE HOUSE - ROOF HAS BEEN BLOWN OFF
RUBBLE IN THE STREET, ECT.
CROSS DISSOLVE TO;

外 消防署

~~DIALOGUE~~/ 消防署にT.I. 屋根は爆発に吹きとばされていく. ガレキが周りにちらばっている.
クロスディゾルブ

SOUND FX/ SCENE IS SAME AS IN PHOTO, ONLY NOW IN COLOR

NOTES/
シーンは前出の白黒写真と同じ ただし、カラーになっている

TIMING/

ACT LOO
DIAL
SOUND FX/
NOTES/
TIMING/

...ILDING
ACTIC DOU
DIALC
SOUND FX/
NOTES/
TIMING/

N
AC
ている
DI
SOUND FX/
NOTES/
TIMING/ 300

SCENE 46	TIMING 3 00	SCENE 47	TIMING	SCENE 47	TIMING 4 00	SCENE 48	TIMING 4 00

SCENE 46

ACTION/
HOLD A COUPLE BEATS ON HOLE IN FLOOR - TRUCK OUT ~~OUT~~ TO SHOW BUSTERS STANDING SILLOUETTED IN FRONT DOOR

床にあいてた穴に数拍ホールド。T.B.してフロントドアのところにシルエットになって立っているバスターズを見せる。

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES/
このカットよりGB新ユニフォーム(新作)
(今回のユニフォームは常にマシュマロのシミがついてます。)

TIMING/

SCENE 47

バスターズを、ゆっくりパン—

PAN SLOWLY ACROSS BUSTERS

ACTION ANGLE
REVEALING the four Ghostbusters surveying the damage. NOTE: They are wearing the same jumpsuits as in the movie -- all the same color, and all in pretty sad shape: frayed, torn, stained by marshmallow, drecked out, crapped on, just a mess, all of 'em.)

バスターズの4人が惨状を見渡している。(注：彼らは映画で着たのと同じジャンプスーツを着ている…皆同じ色であり、かなりひどい有様である：すり切れ、破れ、マシュマロのシミがついており、ぼろぼろであり、とにかく、全員みじめな格好である。)

DIALOGUE/ WINSTON (44)
NO TWO WAYS ABOUT IT, THIS PLACE IS A MESS,

ウィンストン
ああもこうもないな。こりゃメチャクチャだわ。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 48

ACTION/

(45) RAY
(disgustingly cheerful)
Hey, no problem! We'll just fix the place up, better than before, right?

レイ（えらく元気に）
なに、問題ないす。直せばいいだけだよ、前よりもいいぐらいにさ、そうだろ？

SOUND FX/

NOTES/

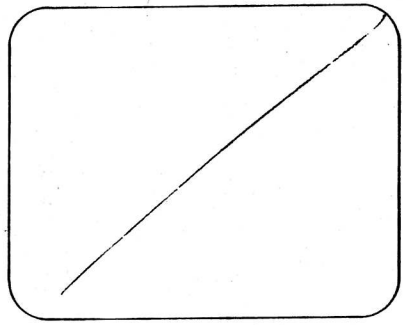
TIMING/ 11 00

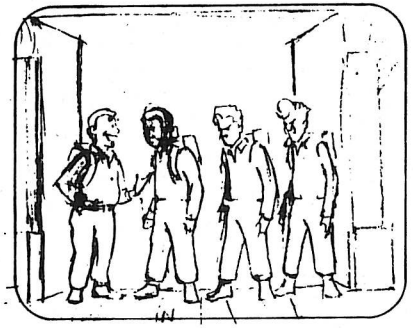
DIC AUDIO VISUAL

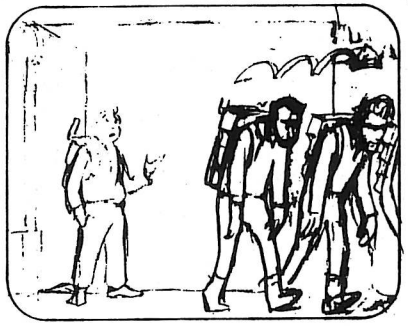
MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 47

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		49	1:00	49		50	12:00





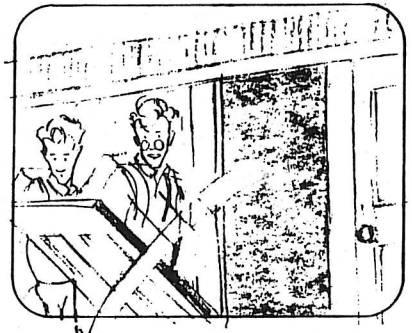


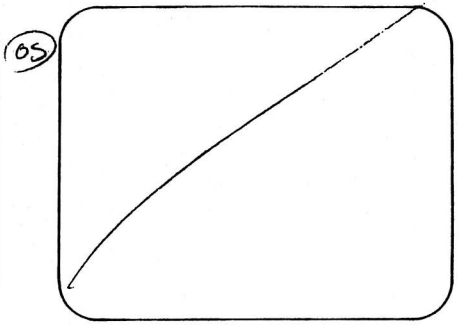
ACTION /	ACTION / THEY ALL LOOK AT RAY WITH HOSTILE EXHAUSTION FOR A COUPLE BEATS --	ACTION / -- THEN THEY STUMBLE O.S.	ACTION / WINSTON, EGON, PETE WALK IN - WISTON CONTINUES WALKING O.S; EGON, PETE STOP AT LOCKER; EGON TRIES TO OPEN DOOR
	3人共 数拍のあいだ敵意と持った目でレイを見つめ。	それから よろめきながら O.S の方へ。	ウインストン、イーゴン、ピーター 歩いてイン ウインストンは続けて歩いて O.S へ。イーゴン ピーターはロッカーで止まる。イーゴンがドアを開けようとする。
DIALOGUE /	DIALOGUE / -	DIALOGUE / (46) PETER/WINSTON/EGON (unenthusiastic mumbles)	DIALOGUE / EGON (47) Second order of business is to rebuild the containment..
		ピーター / ウインストン / イーゴン (全く乗り気でない、つぶやき)	イーゴン 第二の仕事は コンテインメントブリッドを 造りなおすことだな。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 16.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5018			24

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
50		50		50			





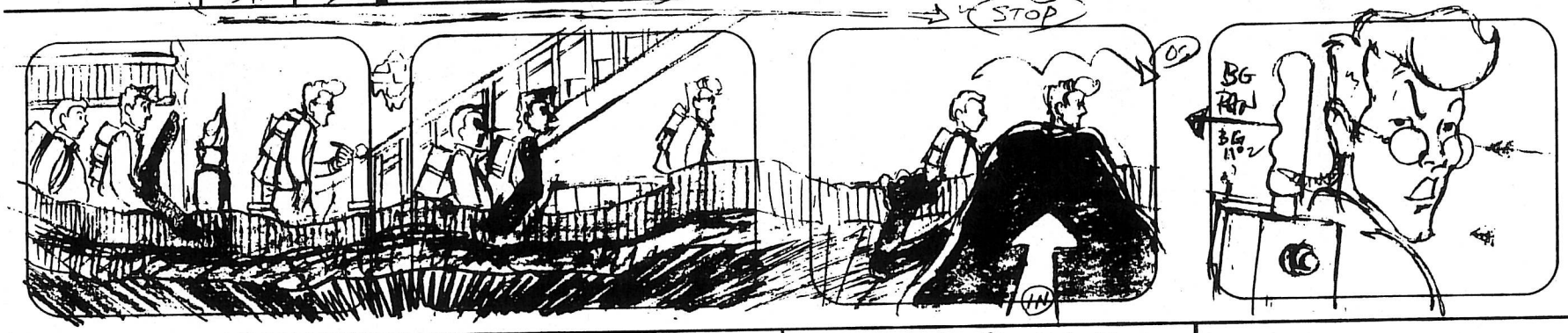
ACTION/ DOOR FALLS OFF IT'S HINGES, O.S. /...	ACTION/ ... RAISING A CLOUD OF DUST – EGON WALKS O.S. THRU CLOUD OF DUST, THINKING ABSENT-MINDEDLY	ACTION/ RAY WALKS IN AS PETER SAYS LINE. DURING DIAL, PETE STARTS WALKING O.S.	ACTION/
ちょうつがいがとれて ドアがO.S.へたおれる。	ほこりが舞い上がる。 ほこりの中を通りイーゴンがO.S.へ歩いて行く。何も考えていない。	レイがイン、ピーターは台詞を言う。台詞の途中、ピーターはO.S.へ歩き始める。	
DIALOGUE/ EGON (CONT) ..grid, so we'll have someplace to put the ghosts.	DIALOGUE/ EGON (CONT) This time I think I'll make it bigger --	DIALOGUE/ (48) PETER Okay, Egon, I'll bite: what's the first thing we have to do?	DIALOGUE/
イーゴン(続き) ゴーストを放り込んでおけるようにな。	イーゴン(続き) 今度は大きめに作った方がいいだろう...	ピーター オーケー、イーゴン、やるよ：まず最初にやらなきゃいかんことは何だい？	
SOUND FX/	SOUND FX/ CRASH バタン	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75018 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 29

SCENE 51	TIMING 12	SCENE 51	TIMING	SCENE 51	TIMING		SCENE 52	TIMING 1.00



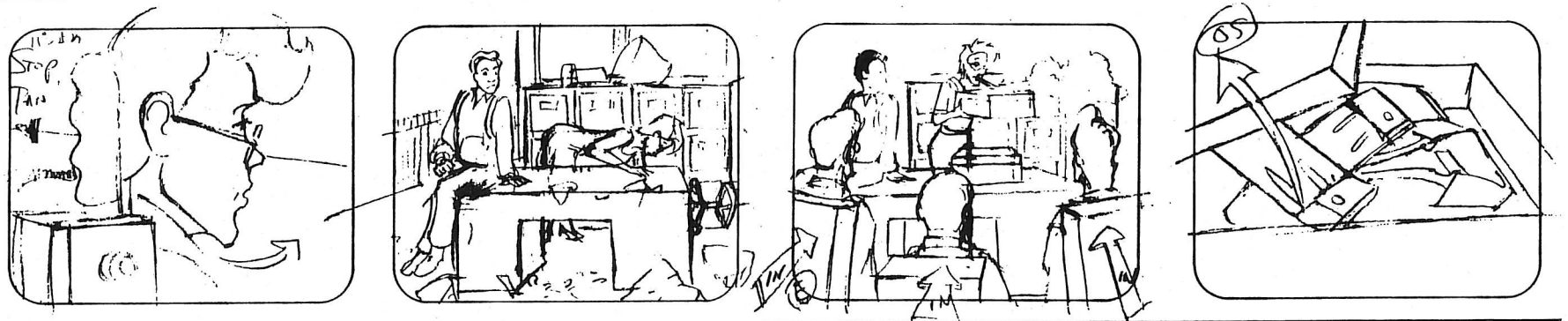
ACTION/ PAN TO FOLLOW EGON, TETE AND RAY — CAM IS INSIDE OF HOLE IN FLOOR --	ACTION/ -- LOOKING UP AT THEM - THEY GAIN O.S. --	ACTION/ -- THEN SLIMER FLOATS UP INTO FRAME, BACK LIT SO WE CANT TELL WHO HE IS	ACTION/
イーゴン、ピーター、レイをフォロー カメラは その穴の内側にあり…	彼らを見上げている。 皆 O.S. へ throw.	すると、スライマーが浮いてきてフレーム イン。向こう側から光があるので、それが誰だかわからない。	
DIALOGUE/ (41) EGON Get rid of our uniforms. They absorbed a frightening amount of psychokinetic energy during our…		DIALOGUE/ EGON (CONT) …battle with Gozer.	DIALOGUE/ EGON (CONT) They'll have to be destroyed.
イーゴン 我々のユニホームを没収することだ。ゴーザーとの戦いで異常な量のサイコキネティック・エネルギーを…		イーゴン(続き) おしまいさんだ。	イーゴン(続き) このユニホームは処分されなければならない。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 11 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 5012 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 30

SCENE 52	TIMING	SCENE 53	TIMING 8½	SCENE 53	TIMING	SCENE 54	TIMING 4-0

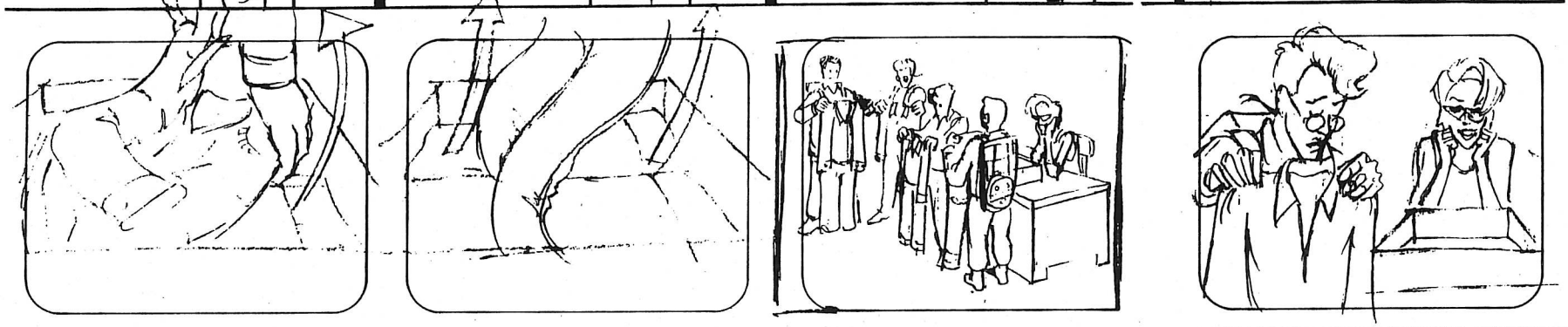


SCENE 52	SCENE 53	SCENE 53	SCENE 54
ACTION/ トGON TURNS TOWARD JANINE, STOP-PAN BIG., AS SHE SAYS DIAL	ACTION/ WINSTON SITS ON DESK JANINE REACHES INTO DRAWER ON OTHER SIDE OF DESK--	ACTION/ -- PULLS OUT BOX, BLOWS DUST OFF IT - トGON, RAY, PETE WALK IN-	ACTION/ -- CLOSE ON BOX - LID IS TAKEN OFF, SHOWING NEW UNIFORMS IN BOX
イーゴンはレニーンの方を振り向く。 BGパンは止める。 レニーンが台詞を言う	ウインストンは机にすわる。レニーンは机のもう一方の側の引き出しに手をのばし	箱を取りだす。ほこりと吹きはらう。 イーゴン、レイ、モンター、が歩いてフレームイン	箱に寄る。ふたが取りのぞかれ、新しいユニホームが見える。
DIAL (50) JANINE (OS) Hey, guys! You're in luck!	DIALOGUE (51) JANINE In all the confusion, I forgot to tell you --	DIALOGUE/ JANINE (CONT) -- this came in just before you went off to fight Gozer. (SHE BLOWS ON BOX)	DIALOGUE/ JANINE (CONT)(VO) It's your new uniforms.
レニーン(オフ) ねえ みんな! あんた達 運がいいわね!	レニーン この騒ぎで 一つの忘れしたわ	レニーン(続き) これ あなた達がゴーザーと戦いに出かけるすぐ前に届いたのよ。(箱のほこりを吹きはらう)	レニーン(続き)(オフ) あなたの新しいユニホームなの。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 12 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			31

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
54		54		55	2 12	56	5 12



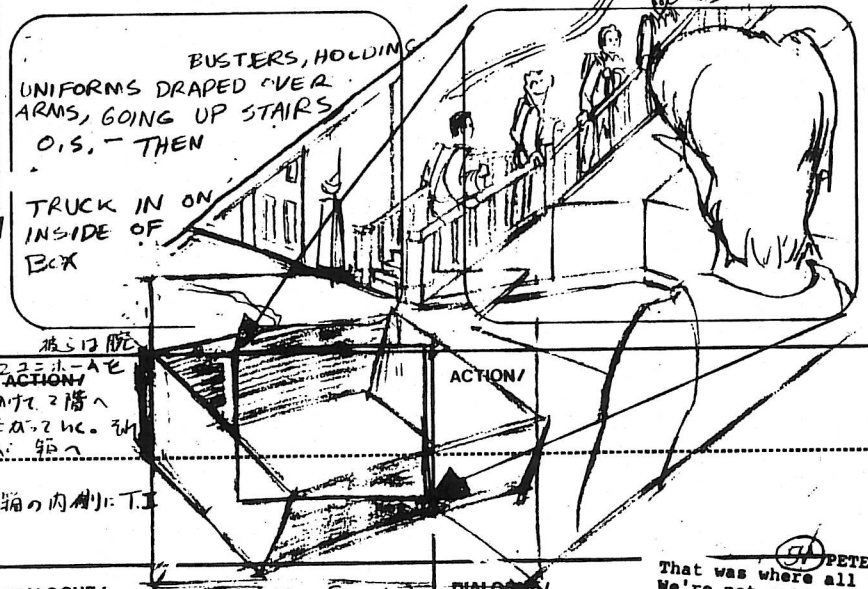
ACTION/ WINSTON REACHES INTO BOX--	ACTION/ --PULLS OUT UNIFORM	ACTION/ CUT TO BUSTERS, ALL NOW HOLDING THEIR UNIFORMS IN FRONT OF THEM	ACTION/ JANINE LOOKS TO EGON FOR APPROVAL - HE IGNORES HER BODY LANGUAGE, TONE OF VOICE, RESPONDS ONLY TO HER WORDS.
ウインストンが箱に手をのばし…	自分の コニホームを取り出す。	バスターズに。皆、前に新しいコニホームをかかげている。	意見を聞くようにイーゴンを見るジニーン。彼は彼女のボディーランゲエージを無視し、声をおとし、彼女の言葉に対してにだけ応答する。
DIALOGUE /	DIALOGUE /		GUE / (51) JANINE Great, huh? (52) EGON They'll do.
			ジニーン いかすでしょ ネ? イーゴン これでいいだろう。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 8 00

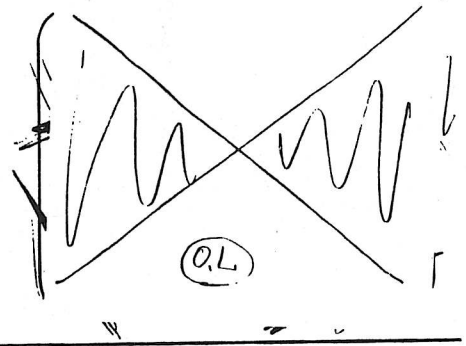
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75018			32

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
56		57 A		57	10 00		





ACTION/ EGON TURNS, GOES O.S. — JANINE LOOKS AT CAM, DISAPPOINTED — T.U.	ACTION/ 彼らは腕にユニホームをかけて2階へ上がっていく。それが箱へ	ACTION/	
振り向き O.S.へ行くイーゴン。ジェーンはカメラの方を向き、がっかりしている。 T.B.	箱の内側にT.I		
DIALOGUE/ (53) EGON I suggest you all change as quickly as possible.	DIALOGUE/ EGON (CONT) The sooner we're away from this PKE contamination, the better.	DIALOGUE/ (54) PETER (VO) That was where all the trouble started. We're not entirely sure what happened next, but here's what we pieced together:	
イーゴン みんなできるだけ早く着がえたほうがいい。	イーゴン(続き) このPKE汚染からのがれるのは早ければ早い程いいんだ。	ピーター(モノローグ) そこからすべての厄介ごとがはじまったんだ。続いて起こったことについては私達も完全にはわからないだけどまあこんなふつだろうと推論したんだ。	
~~SOUND FX/~~	SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ ピーターの第1の台詞は T.I するときにはいる。	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ PETE'S V.O. DIALOGUE COMES AS WE TRUCK IN,	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 10 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 50123

DESCRIPTION

ACT NO.

SCENE 58 TIMING 3 00

ACTION / CROSS DISS. TO SAME BOX, NOW FULL OF CRUDDY OLD UNIFORMS - TRUCK OUT

クロスディゾルブ 同じ箱に。
今はきたない、古いユニホームでいっぱいになっている。

DIALOGUE (55) EGON (VO)
Transtator?

(56) PETER (VO)
Check.

イーゴン(オフ) トランステーターは?
ピーター チェック.

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

SCENE 59 TIMING

INT BASEMENT-CONTAINMENT UNIT - PAN FROM UNIFORMS IN BOX TO PETER AND EGON WORKING AT CONTAIMENT UNIT

内. 地下室 (コンテインメントユニット)

箱のユニホームからピーターとイーゴンにパン。
二人はコンテインメントユニットに取り組んでいる。

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /
このカットより
G.BたちはいつものG.Bコスチュームです。(つなぎ)

TIMING /

SCENE 59 TIMING 4 00

ACTION /

DIALOGUE /
(57) EGON
Field generator?

(58) PETER
CHECK.

イーゴン
フィールドジェネレーターは?
ピーター
チェック.

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

SCENE TIMING

ACTION /

DIALOGUE / (59) EGON
Ionization decay meter?

(60) PETER
CHECK

イーゴン
イオン化減衰メーターは?
ピーター
チェック.

SOUND FX /

NOTES /

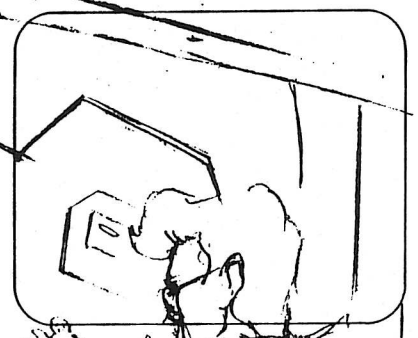
TIMING / 7 00

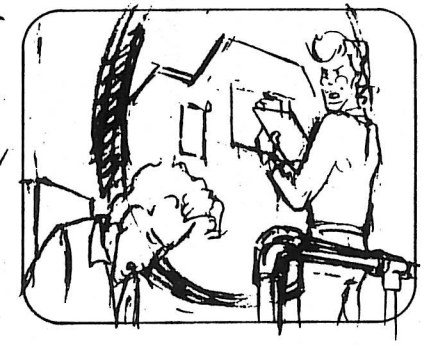
DIC AUDIO VISUAL

MAIN TITLE

75012 SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO. 34

SCENE 60	TIMING	SCENE 60	TIMING 10	SCENE 60	TIMING	SCENE 61	TIMING 2 12





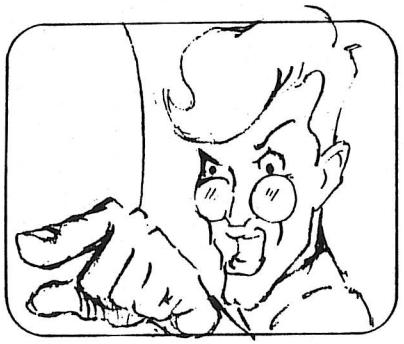
ACTION /	ACTION /	ACTION / (3) CONTINUE PAN AS PETE TURNS, LEANS AGAINST BOX ON CONTAINMENT UNIT, GOES TO SLEEP パン続ける ピーター 向きを変え、コンテインメントユニットの箱によりかかり、寝入ってしまう。	ACTION /
(62) (2) PETER DIALOGUE / Check, check and -- (yawns) -- check. ピーター チェック、チェック、それも (あくび) チェック。	(61) (1) EGON DIALOGUE / PLASMATIC REFRACTOR ? ANTIECTOPLASM DESTRUCT MECHANISM? BIPOLAR ADJUSTOR イーゴン プラスマチック リフラクター? アンティエクトプラズム デストラクト メカニズム? バイポーラー アジャスター?	DIALOGUE /	(63) EGON (WAIT A COUPLE BEATS, THEN) DIA (testing Peter) Transwarp drive? (64) PETER (sleepily) Check. イーゴン (ピーターをためすように)(数拍おいて。) トランスワープドライブは?
PAN FROM EGON TO PETE- STOP PAN AS PETE SAYS DIAL —		SOUND FX /	~~SOUND FX /~~ ピーター (眠そうに) チェック
ゴーンからピーターへパン ピーターが台詞をいうときパン止め		NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 12 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 35 PAGE NO.

SCENE 62	TIMING 3½	SCENE 63	TIMING	SCENE 64	TIMING 3½



ON EGON

Pointing an accusing finger at Peter.

He has him now!

イーゴンに、
ピーターを責めるように指をピーターに向ける。イーゴンは遂にピーターをとっちめたのである。

DIALOGUE / (65) EGON
Aha! Caught you! We don't have a transwarp drive!

イーゴン
ホラ！つかまえた！トランスワープドライブ持ってないんだ！

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / PETE TURNS, SPEAKS TO EGON CONDESCENDINGLY

振り向くピーター 嫌遜したように
イーゴンに話す。

(66) PETER
(as though to a child)
If we don't have one, then it can't malfunction. If it's not malfunctioning then nothing's wrong.

ピーター（子どもにでも話すように）
もしなければ作動不良ということはない。作動不良でなければ何もおかしいところはない。

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE / PETE'S (CONT)
And if nothing's wrong -- then it checks, right?

ピーター（続き）
そして何もおかしくなければ…問題なしとそうだろ？

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / EGON CAN'T SPEAK - HIS MOUTH WORKS SILENTLY. HE IS NON PLUSSED -

HOLD FOR A COUPLE BEATS

イーゴンはしゃべれない。

DIALOGUE / 何も声を上げない。
そのまま 数拍 ホールド

SOUND FX /

NOTES /

TIMING / 10½

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 36 PAGE NO.

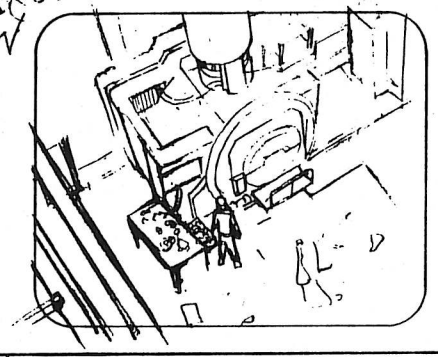
SCENE 64	TIMING	SCENE 65	TIMING 6:00	SCENE 65	TIMING	SCENE 66	TIMING

ACTION / HE SUDDENLY BECOMES CALM, HIS FACE TURNING BACK TO IT'S NORMAL HUE. HE WALKS O.S.!!	ACTION / ...TOWARD PETE, WHO TURNS HIS HEAD TO FOLLOW EGON AS EGON PASSES BY	ACTION /	ACTION / EGON STEPS OFF PLATFORM, WALKS PAST PETE
イーゴンは突然、平静になり、顔も元の色にもどる。歩いて、O.S.の…	ピーターの方に行く。ピーターは頭を回し、イーゴンが通り過ぎて行くのを追う。		イーゴンはプラットホームを降りてピーターの前を通り過ぎる。
DIALOGUE / (64) EGON I'm not going to talk to you again for at least a week. It's not good for me.	DIALOGUE /	DIALOGUE / (65) PETER Hey, don't make fun.	DIALOGUE / PETER (CONT) This is how I got --
イーゴン 君には最低あと1週間は話しかけないことにしよう。体によくないからな。	ピーター おい、バカにすんなよな。		ピーター（続き） オレはこんなふうにして…
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO. 75012	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO. 37

SCENE 65	TIMING	SCENE 66	TIMING 5	SCENE 66	TIMING	SCENE 67A	TIMING 2



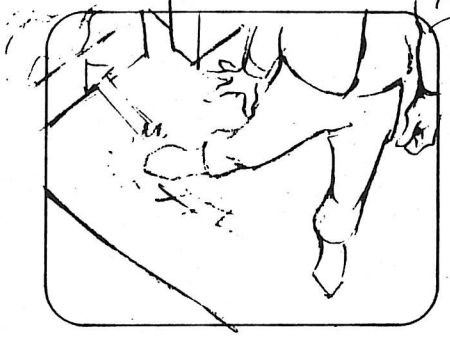
ACTION/ EGON WALKS O.S. PAST PETE, WHO WATCHES HIM (...)	ACTION/ DOWNSHOT ON PETE, NEXT TO TABLE WITH CRAP ON IT, AND BOX WITH OLD UNIFORMS (HALF-HIDDEN BY TABLE) - F.G. IS OUT OF FOCUS	ACTION/ SHIFT FOCUS TO F.G. AS EGON WALKS IN ON TOP OF STAIRCASE, FINISHES DIAL, WALKS O.S.	ACTION/ PETE WATCHES EGON LEAVE (ANIMATE PETES EYE DIRECTION FOLLOWING EGON
O.S. へ歩くイーゴン、ピーターを越す。ピークはイーゴンが行ってしまうと見ている	フカン ピーターに。理々のガラクタのかっている テーブルのわきにいる。そして、古いユニホームのはいっている箱に。(半分はテーブルに沈くれている)	ピンをイーゴンに移す。彼は、はしご段のてっぺんに歩いてフレームイン。台詞を終えると O.S. へ。	ピーターはイーゴンが去っていくのを見ている (イーゴンを追っているピーターの目の方向を動画で)
DIALOGUE/ PETER (CONT) ...through college.	DIALOGUE/ 手前はピンをボカす。 (69) EGON (OS) By the way, Peter --	DIALOGUE/ EGON (CONT) ...did you remember to burn those old uniforms like I asked you?	DIALOGUE/ (70) PETER Oh, ah, yeah, sure.
ピーター(続き) 大学を切り抜けたんだから。	イーゴン(オフ) ところで、ピーター...	イーゴン(続き) ボクが古いユニホームを燃しすようにって頼んだの覚えてるだろうね?	ピーター あ、ああ、もちろん、確かに。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 17

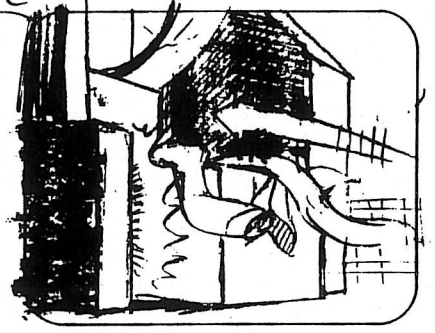
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			38

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
67A		67B	1/2	67B		68	4:00

A.C



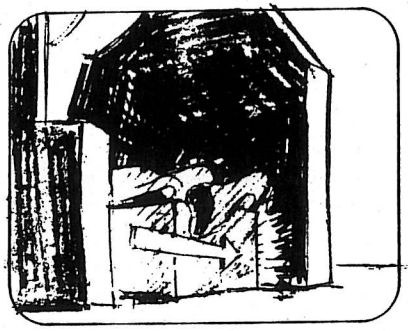


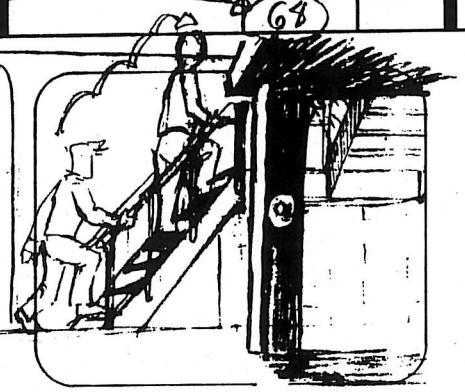
ACTION/ PETE LOOKS DOWN ピート下を見る	ACTION/ ANGLE: ON PETER AND BOX OF OLD UNIFORMS ピーターと古いユニフォームが入った箱にアングル.	ACTION/ HE KICKS BOX O.S. 彼は箱を O.S.に ける.	ACTION/ BOX SLIDES IN, HITS UP AGAINST OUTCROPPING OF CONTAINMENT UNIT 箱がすべってフレームイン コンティンメントユニットのでっぱったところに当たる.
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / THUMP ドン SLIDING BOX 箱のすべる音	SOUND FX / THUMP ドン
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5 12

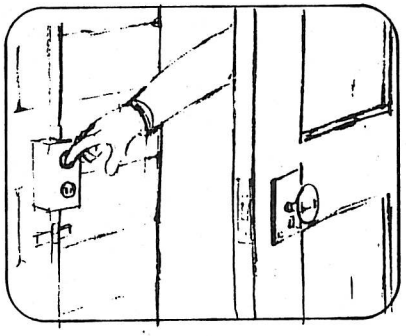
DIC AUDIO VISUAL

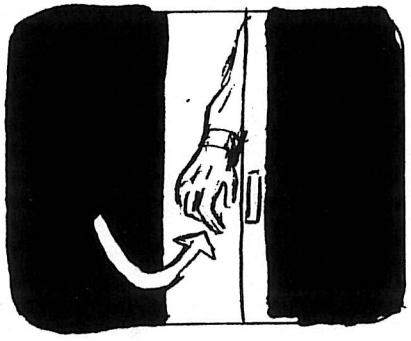
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5012			39

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
68		68		69	4.00	69	









ACTION/ BOUNCES OFF OUTCROPPING, SLIDES UP AGAINST ANOTHER OUTCROPPING, STOPS. IT IS NOW HIDDEN IN SHADOW/ はずんで もう一方の出っぱったところ にすべていき、ぶつかって止まる。これで箱は	ACTION/ PAN OVER TO PETE, GOING O.S. UP STAIRCASE ピーター へパン。ピーターは階段を昇り、O.S. へ。	ACTION/ PETE TURNS OFF LIGHT SWITCH AT TOP OF STAIRS/ 階段のてっぺんのライトのスイッチを切る ピーター	ACTION/ — LIGHTS GO OFF 照りが消える
DIALOGUE/ 影にかくされなかたちになる。	DIALOGUE/	SOUND ...	DIALOGUE/
SOUND FX/ 箱のすべる音 ドン SLIDING BOX → THUMP	TIMING/	TIMING/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4.00

71 [redacted] PETER (VO)
We never figured how, but our uniforms, with all that left-over ghost energy, got stored next to the containment unit.

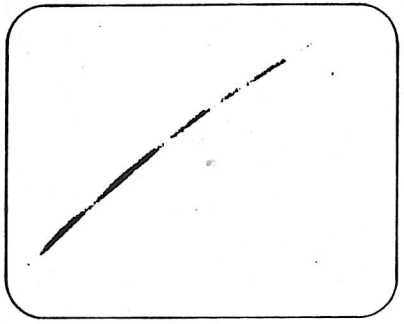
NOTES/ ピーター (モノローグ)
誰もどうしてかわからなかった。だが俺達のユニホームはその残りもんのゴーストエネルギー共々コンテインメントユニットのとなりに置かれたままだったんだ。

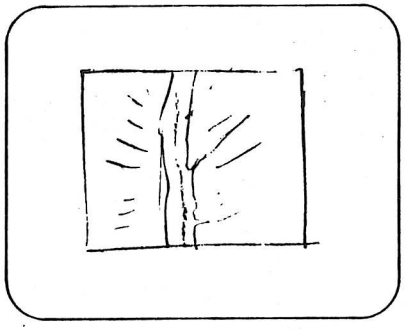
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 40 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE 70	TIMING 700	SCENE 70	TIMING





ACTION / | ACTION / | ACTION / | ACTION / ANGLE ON BOX OF OLD UNIFORMS - PAN UP TO CRACK IN CONTAINMENT UNIT - TRUCK IN - CRACK STARTS TO GLOW FROM WITH IN - ちゅユニホームの箱をとらえる。コンテインメントユニットの亀裂にパンアップ T.I. 亀裂が中から光り始める。

DIALOGUE / | DIALOGUE / | DIALOGUE / | DIALOGUE /

72 PETER (OS)
Worse yet, there was a last crack in the containment field we hadn't found yet. Energy was seeping out steadily ...

SOUND FX / | SOUND FX / | SOUND FX /

NOTES / | NOTES / | NOTES / ピーター (オフ・ログ) 更に悪いことには、コンテインメントフィールドには我々が見つけていなかった最後の割れ目があったしして。エネルギーが抜け出て... | NOTES /

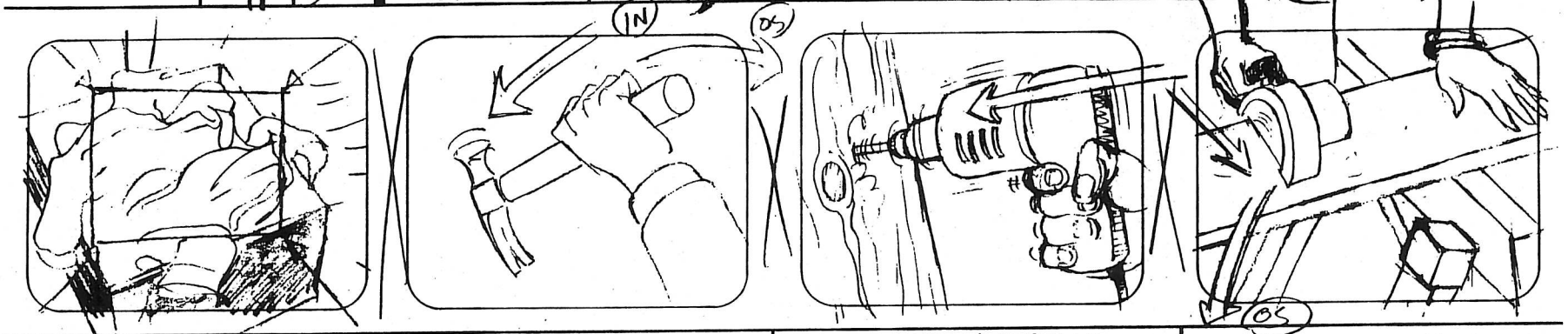
TIMING / | TIMING / | TIMING / | TIMING / 700

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO 41

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
71	3:00	DAY 日中	72	2:0		73	2:00		74	2:00



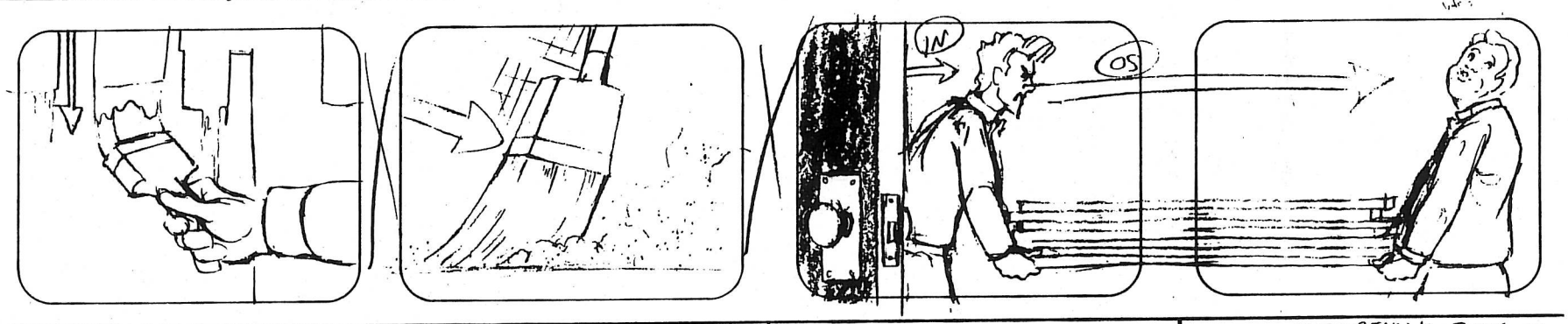
ACTION/ TRUCK IN ON UNIFORMS IN BOX AS THEY BEGIN GLOWING = ゆら ゆら ディゾルブ 箱のナのユニホームに T.I. ユニホームが輝き出す。 RIPPLE DISSOLVE TO:	ACTION/ RAY HAMMERING — BRINGING HAMMER IN AND OUT OF FRAME 2 TIMES レイが金づちで作業している。 金づちを2回 画面に出し入れする。 CROSS DISS TO: クロスディゾルブ	ACTION/ WINSTON DRILLS THRU BOARD ウインストンがドリルで板に穴をあけている。	ACTION/ JANINE SAWS THRU BOARD, END OF BOARD FALLS O.S. ジニーンが電気のこぎりで板を切っている。切った板のはしが O.S. へ落ちる。
DIALOGUE/ PETER (OS) (CONT) -- and the old uniforms absorbed it. ピーター (モノローグ)(続き) 古いユニホームがそれを吸収したんだ。	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (73) PETER (VO) After a while, we forgot about it in -- ピーター (モノローグ) その後 (はじくの間) 俺達 そのことについて	DIALOGUE/ 忘れてしまったんだ。
SOUND FX/	SOUND FX/ 金づちの音 HAMMERING	SOUND FX/ 電気ドリル ELECTRIC DRILL	SOUND FX/ 電気のこぎり POWER SAW
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 9:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 42 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
15	1/2	16	1/2	17			3:00



SCENE 15

ACTION / LOGON PAINTS WALL (CROSS DISS TO:)

クロスディゾルブ　壁にペンキをゆるイーゴン

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

SCENE 16

ACTION / BROOM SWEEPS UP DUST (CROSS DISS TO:)

クロスディゾルブ　ホウキがホコリをはく

DIALOGUE / PETER (VO) (CONT)
—the rush to rebuild the firehouse. But we had the strangest feeling —

ピーター（続き）（モノローグ）
消防署を修理するのは忙かしすぎてね。なか奇妙な感じがしてね。

SOUND FX / SWEEPING（はく音）

NOTES /

TIMING /

SCENE 17

ACTION / RAY AND PETE CARRY PILE OF BOARDS THRU FRAME — RAY IS WHISTLING- (CROSS DISS TO:)

クロスディゾルブ　レイとピーターが板の山を運びながら画面を通り抜けていく
レイは元気よく口笛を吹いている。

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

SCENE

ACTION / — CHEERFULLY, PETE IS IRRITATED AT RAY. CAM DOESN'T PAN

カメラはパンしない

DIALOGUE / (74) RAY (OFF KEY WHISTLING)

レイ（調子っぱずれの口笛）

SOUND FX /

NOTES /

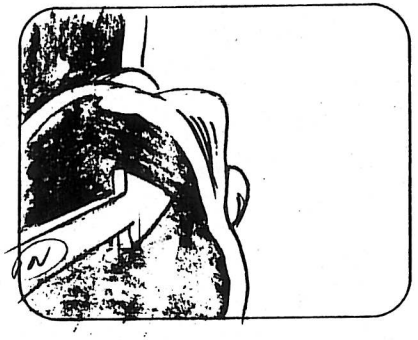
TIMING / 6:00

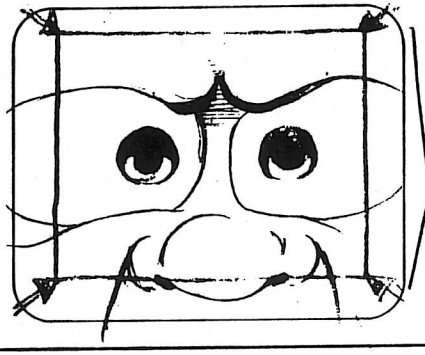
DIC AUDIO VISUAL

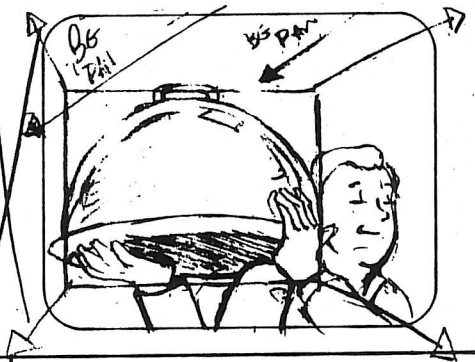
MAINTITLE

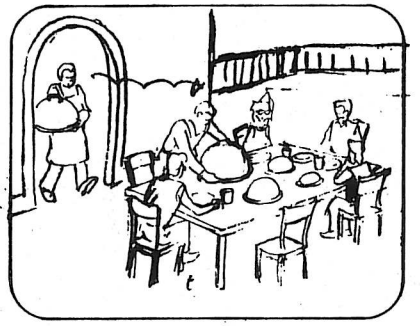
SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75018			43

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
77		78	2:00	79	3:00	80	2:00









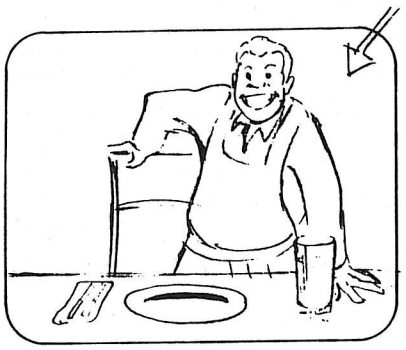
ACTION/ SLIMER FLOATS IN BEHIND DOOR; BACK TURNED AND L T S. WE CAN'T SEE WHO HE IS — トアのかけに浮かんできてフレームインするスライマー背中を見せて、逆光になっているので、誰かわからない。	ACTION/ EXTREME CLOSE UP ON HIS EYES — HIS EYES HAVE AMBIGUOUS EXPRESSION — TRUCK IN — CROSS DISS TO: スライマーの目に極端なクローズアップ 曖昧な表情をしている。 T.I そしてクロスディゾルブ。	ACTION/ CLOSE ON HUGE COVERED PLATTER — TRUCK OUT — RAY CARRIES IT — PAN B.G — (夜) 寄って 巨大な、ふたのしてある皿に。 T.B レイが運んでいる。 B.G. パン	ACTION/ RAY WALKS INTO DINING ROOM FROM KITCHEN, SETS PLATTER ON TABLE NEXT TO OTHER COVERED PLATTERS. 台所からダイニングルームに歩いてくるレイ。他のふた付きの皿のとなりにその巨大な皿を置く。
DIALOGUE/ (75) PETER (VO) (CONT — like we were being watched. ピーター(モノローグ)(続き) まるで誰かに観察されているみたいね。	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (76) PETER (VO) Then, finally, we found out — ピーター(モノローグ) そして とうとう、俺達は…	DIALOGUE/ PETER (VO) (CONT) — who it was. ピーター(モノローグ)(続き) それが誰か、見つけたんだ。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ C-79〜95まで レイはエプロンをしています。	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7:00

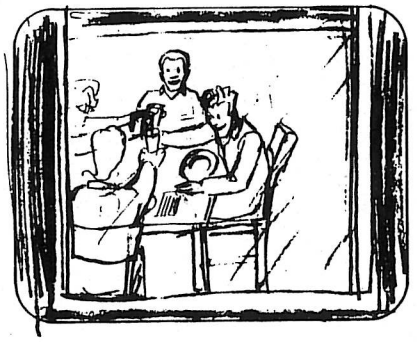
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 44 PAGE NO.

SCENE 81	TIMING	SCENE 81	TIMING 5 12	SCENE 82	TIMING 3 02	SCENE 82	TIMING





ACTION/ RAY PULLS CHAIR BACK, SITS--	ACTION/ PICKS GLASS UP FOR TOAST	ACTION/ ANGLE THRU WINDOW - GHOSTBUSTERS BRING GLASSES TOGETHER IN MIDDLE OF TABLE	ACTION/ SLIMER FLOATS UP INTO FRAME - B.G. GOES OUT OF FOCUS
レイ イスをひき、座る	乾杯のため、グラスを持ち上げる	窓を通したアングル。テーブルのまん中にグラスを寄せるバスターズ	スライマーが浮いてきてフレームイン BGはピンとボカす。
DIALOGUE/ (77) RAY Gentlemen, Janine -- a toast!	DIALOGUE/ RAY (CONT) To our first night back in the firehouse!	DIALOGUE/ (78) GHOSTBUSTERS (os) To the firehouse!	DIALOGUE/
レイ 紳士諸君、ジャニーン…乾杯!	レイ (続き) 我々の消防署にもどっての最初の夜だ!	ゴーストバスターズ (os) 消防署に!	
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ CLINKING GLASSES グラスのぶつかり合う音	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 45 PAGE NO.

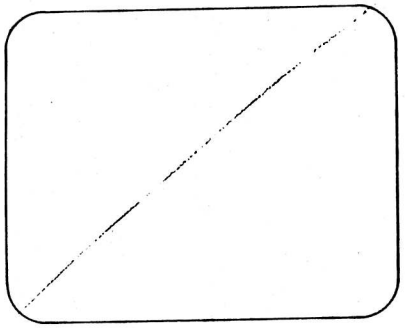
SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
93	2ω						

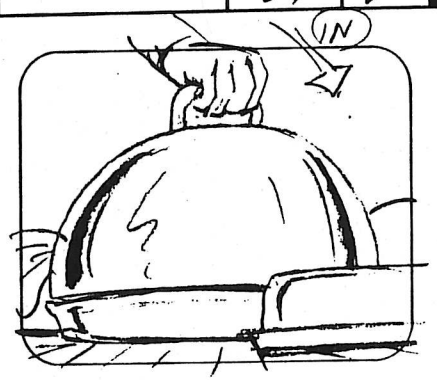
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / PETER (79) FOOOD! ピーター 食いもんだ！	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2.00

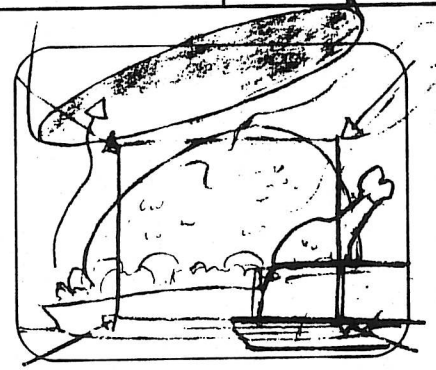
DIC AUDIO VISUAL

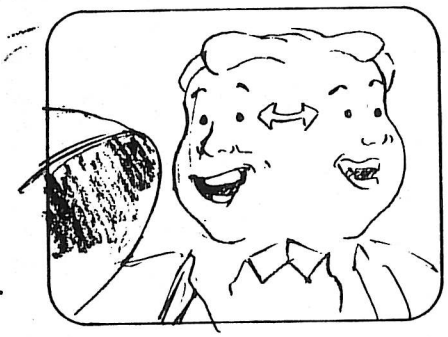
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	501B			46

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		87	2.00	87		88	2.00









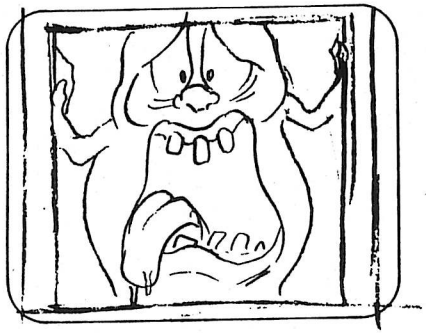
ACTION /	ACTION / RAY'S HAND GRABS HANDLE OF PLATTER COVER - HOLD A BEAT --	ACTION / -- THEN HE LIFTS OFF COVER, SHOWING TURKEY - TRUCK IN	ACTION / RAY LOOKS BACK AND FORTH
	レイの手があの巨人な皿のふたをつかむ - 間 -	それから ふたを取る。クキーが乗っている。 T.I	レイは左右を見る
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / RAY (80) SO... WHO WANTS STUFFING?
			レイ さて… スタッフィングが欲しいのは誰だい?
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4.00

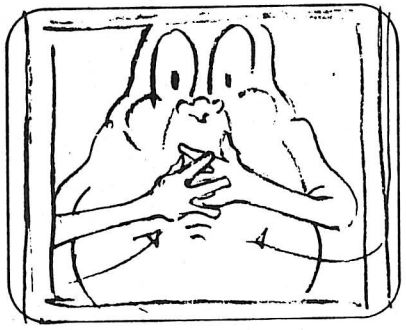
DIC AUDIO VISUAL

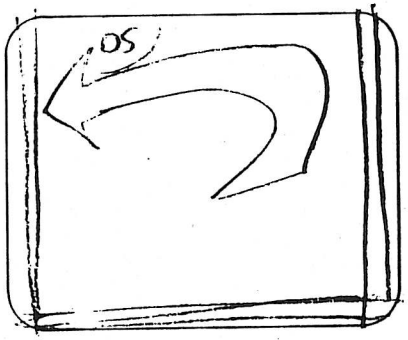
MAINTITLE

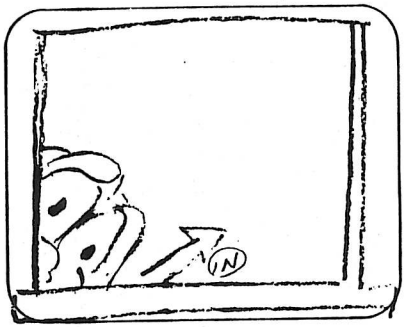
75018 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 47 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
89	300	89		89		89	









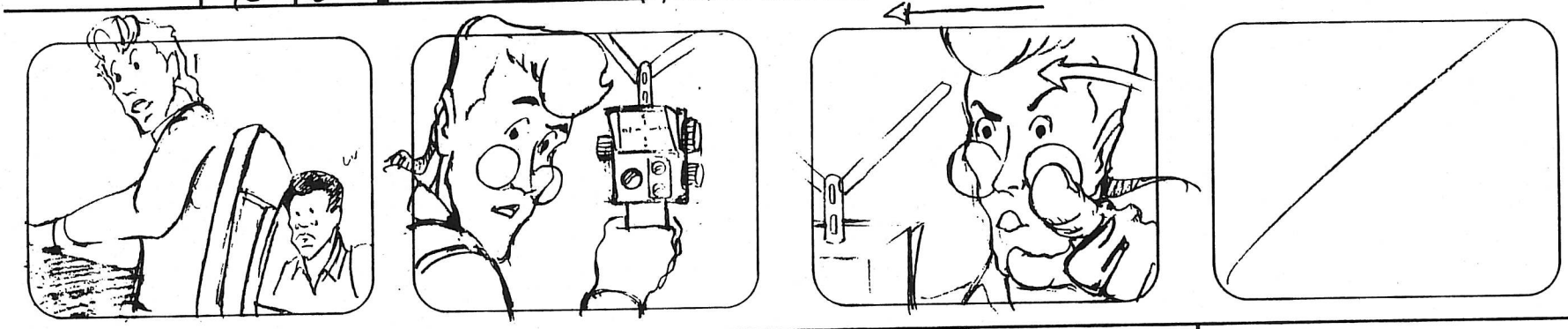
ACTION/ NOW WE GET GOOD LOOK AT SLIMER - HE'S IN WINDOW DROOLING --	ACTION/ -- HE REALIZES HE'S MAKING ALOT OF NOISE - CLAMPS HANDS OVER MOUTH --	ACTION/ -- ZIPS O.S, --	ACTION/ BUT CAN'T REFRAIN FROM PEAKING BACK IN - FORGOTS TO STOP HIS NOISE
スライマーは窓のところでよだれをたらしている。 (81)	彼は自分がかなりの音をたてている かに気がつく。両手で口を押さえ…	ビュンと O.S.	しかし、のぞき止む誘惑からは のがれられない。 音をたてないようにするのを忘れている
DIALOGUE/ SLIMER (GNASHING TEETH, HUNGER SOUNDS)	DIALOGUE/ SLIMER (CONT) (trying to restrain himself)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ SLIMER (CONT) (GNASHING TEETH, HUNGER SOUNDS)
スライマー (81) (歯ぎしりと、空腹の音)	スライマー (続き) (自分をおさえようと努力している)		スライマー (続き) (歯ぎしり、空腹の音)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 300

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 48 PAGE NO.

SCENE 90	TIMING 3½	SCENE 91	TIMING 6½	SCENE 91	TIMING	SCENE	TIMING



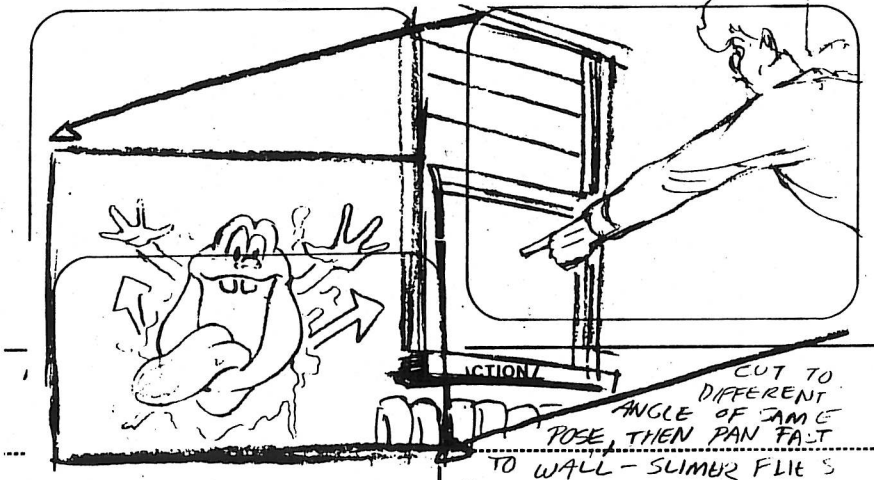
ACTION/ PETE, WINSTON REACT ピーターとウインストン反応する	ACTION/ PAN TO KEEP EGON IN FRAME-- イーゴンを画面内におさめるようにパン。	ACTION/ --AS HE TURNS TOWARD WINDOW, POINTS 彼は窓の方を向き、指です。	ACTION/
DIALOGUE/ SLIMER (CONT)(VO) (GNASHING TEETH, HUNGER SOUNDS) (82) PETER What the heck is that? (83) WINSTON Can't be the plumbing, I just fixed it!	DIALOGUE/ (84) EGON Gentlemen, something's here! イーゴン 諸君、何かがここにいます!	DIALOGUE/ EGON (CONT) And it's right -- over -- THERE! イーゴン(続き) そして それは…丁度…そこだ!	DIALOGUE/
~~SOUND FX/~~ ウインストン(続き)(オフ) (激しい 空腹の音) ピーター なんだありゃ?	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
~~NOTES/~~ ウインストン 水道しゃないぜ。 俺が直したばかりなんだぞ!	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 10 00

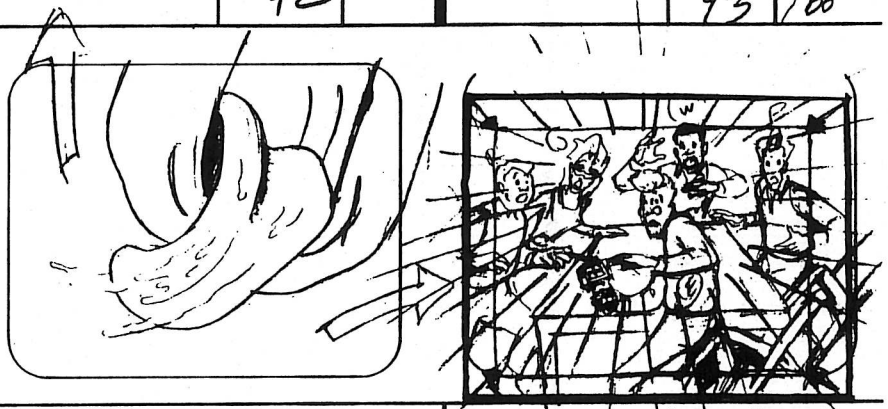
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 47 PAGE NO

SCENE 92	TIMING	SCENE 92	TIMING 2:00	SCENE 92	TIMING	SCENE 93	TIMING 1:00





ACTION/ CUT TO DIFFERENT ANGLE OF JAMIE POSE, THEN PAN FAST TO WALL – SLIMER FLIES OUT OF WALL ——
同じポーズを別の角度からとらえる。そして壁に速いパン。スライマーが壁から出てくる

DIALOGUE/ (85) SLIMER (GOING NUTS)
スライマー (気がふれたように)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ —PAST CAM AT HIGH SPEED
ハイスピードでカメラを越える。

DIALOGUE/ (85) SLIMER (CONT) (GOING NUTS)
スライマー (続き) (気がふれたように)

SOUND FX/ ZOOM ビュー

NOTES/

TIMING/

ACTION/ NEXT THREE SCENES IN SLOW MOTION – TRUCK IN AS BUSTERS REACT –
ANIMATE SPEED LINES COMING AT THEM TO GIVE THE IMPRESSION OF HIGH SPEED (SEE SIMILAR SEQUENCES IN GOLGO 13 FEATURE FOR REFERENCE)
以降3つのシーンはスローモーションで
バスターズの反応にT.I. ハイスピードを表現するため、彼らに向けてスピードラインをアニメイトする。(「ゴルゴ13」の類似したシーンを参考にされたし)

DIALOGUE/

~~SOUND FX/~~

NOTES/

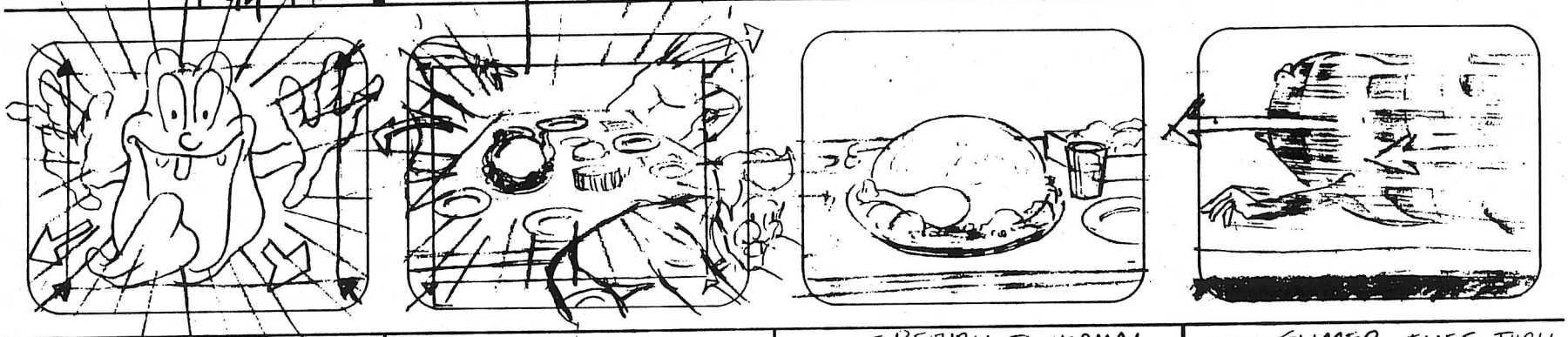
TIMING/ 3:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5018 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 50 PAGE NO.

SCENE 94	TIMING 100	SCENE 95	TIMING 100	SCENE 96	TIMING 200	SCENE 96	TIMING



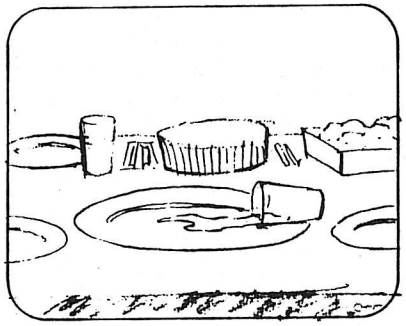
ACTION/ TRUCK IN ON SLIMER AS HE FLIES AT CAM IN SLOW MOTION - ANIMATE	ACTION/ TRUCK IN ON TABLE AS BUSTERS DIVE O.S. IN SLOW MOTION - ANIMATE SPEED	ACTION/ SPEED - RETURN TO NORMAL	ACTION/ SLIMER FLIES THRU FRAME SO FAST HE'S A BLUR
SPEED LINES スライマーに T.I. スローモーションで カメラに向かってくる - スピードラインを	LINES - テーブルに T.I. スローモーションで バスターズは O.S. にとび出す. スピードラインを動画で	ノーマルスピードにもどす.	スライマーが猛スピードで 画面を通り抜ける. 速すぎて ぼんやりとしか見えない
DIALOGUE/ (85-1) SLIMER 動画で Oh boy - FOOD ! スライマー (フーイ お食事だい!)	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ 200CM
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/ ビュー ーン
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 400

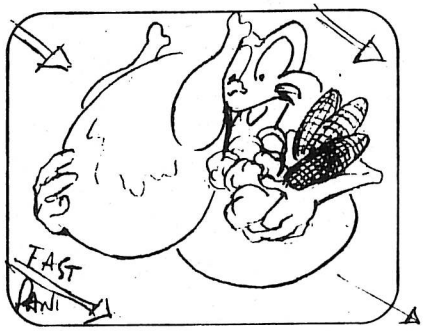
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 51 PAGE NO

SCENE 96	TIMING	SCENE 97	TIMING 1:12	SCENE 96	TIMING 3:12	SCENE 97	TIMING 1:00





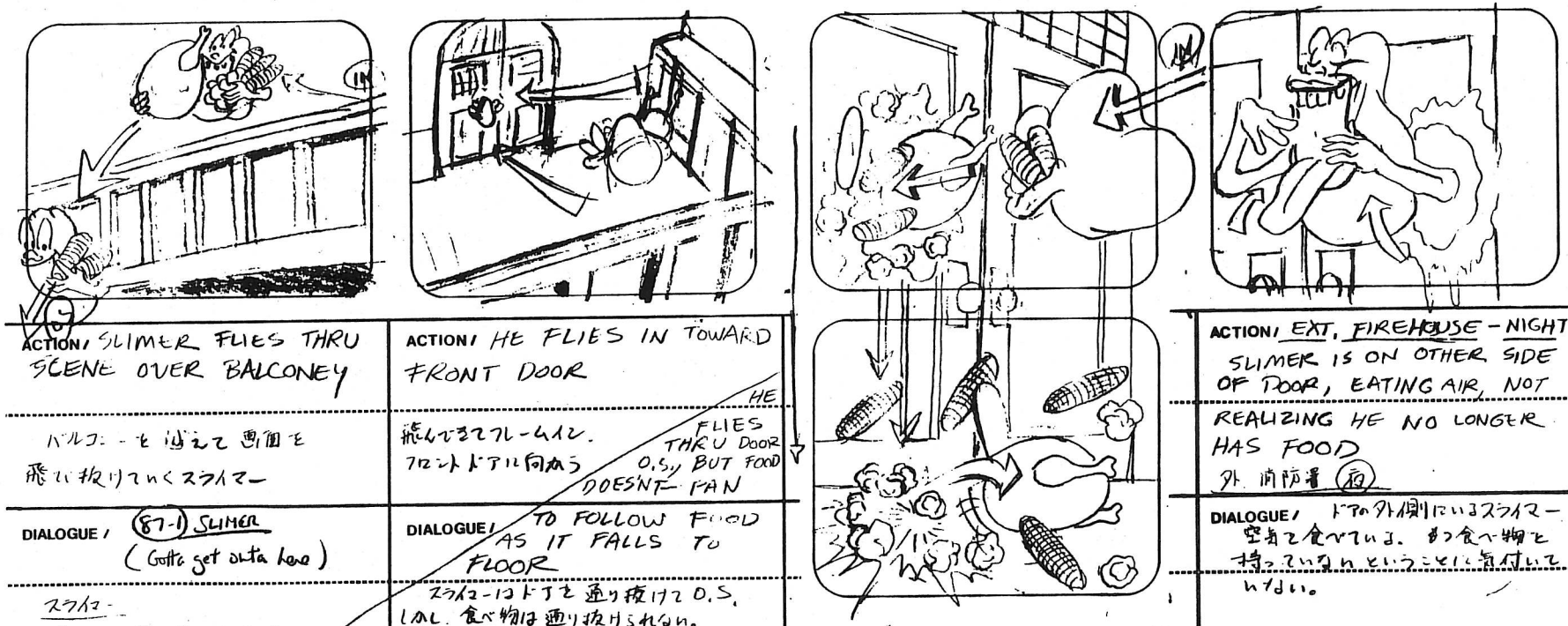
ACTION/ TURKEY IS GONE, GLASS HAS BEEN KNOCKED OVER ONTO PLATE ターキーは消えているし、グラスはプレートの上にたおされている。	ACTION/ SLIMER HAS TURKEY AND ARMLOAD OF DINNER ROLLS AND CORN ON THE COB ターキーをかかえ、腕いっぱいにディナーロールやコーンを持っているスライミー	ACTION/ PETER IS VERY VERY ANGRY ピーターは非常に、真剣に怒っている。	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/ SLIMER (86) (OH BOY OH BOY OH BOY) スライミー (やったやった)	DIALOGUE/ (87) PETER It's him! It's the one who slimed me at the hotel! ピーター ヤツだ! ホテルで俺をおそったやつだ!	DIALOGUE/ PETER (CONT.) GET HIM! ピーター(続き) つかまえろ!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 52

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
100	1 12	101	1 12	102	2 12	103	3 00



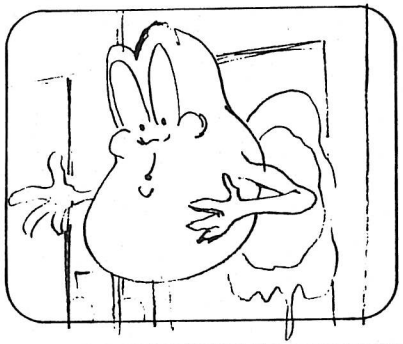
ACTION/ SLIMER FLIES THRU SCENE OVER BALCONEY バルコニーを越えて画面を飛び抜けていくスライマー	ACTION/ HE FLIES IN TOWARD FRONT DOOR 飛んできてフレームイン。フロントドアに向かう HE FLIES THRU DOOR O.S., BUT FOOD DOESN'T PAN		ACTION/ EXT. FIREHOUSE - NIGHT SLIMER IS ON OTHER SIDE OF DOOR, EATING AIR, NOT REALIZING HE NO LONGER HAS FOOD 外 消防署 (夜)
DIALOGUE/ (87-1) SLIMER (Gotta get outa here) スライマー (ここから逃げ出さなきゃ)	DIALOGUE/ TO FOLLOW FOOD AS IT FALLS TO FLOOR スライマーはドアを通り抜けてO.S.しかし、食べ物は通り抜けられない。食べ物が床に落ちるのをパン		DIALOGUE/ ドアの外側にいるスライマー空気を食べている。もう食べ物を持っていないということに気付いていない。
SOUND FX/ ZOOM ビューン	SOUND FX/ ZOOM ビューン	SOUND FX/ BOWLING PINS FALLING ボーリングのピンのだおれる音	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8 12

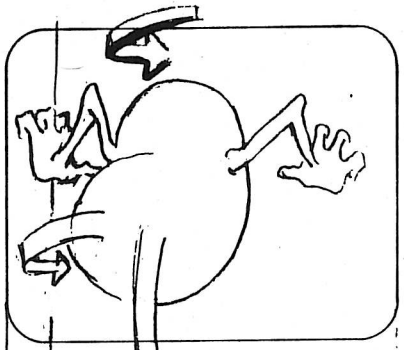
DIC AUDIO VISUAL

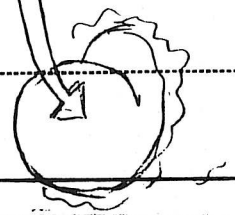
MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
5012			53

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
103		103					







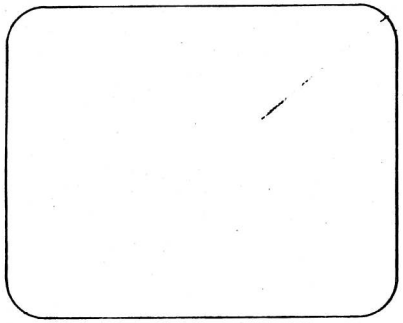
ACTION / HE REALISES WHAT HAPPENED, TURNS SHARPLY AND ZIPS DOWN TO BASE OF DOOR, REACHES THRU -- 何が起きたか気付くスライマー。鋭く振り向き ビュンとドアの下部に移り、手をのばす	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / (88) SLIMER (HUH?) スライマー (われ?)	DIALOGUE / [redacted] (89) SLIMER (RATS!) スライマー (何をこっちに!)	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

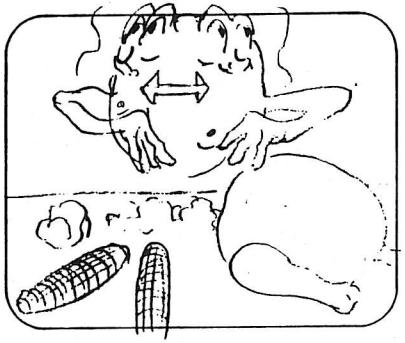
DIC AUDIO VISUAL

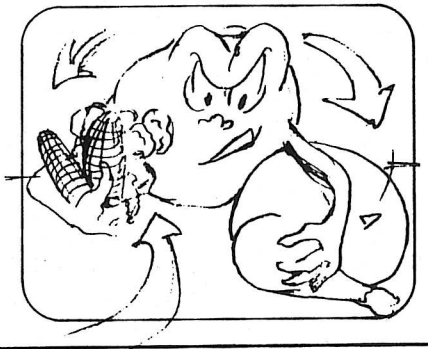
MAINTITLE

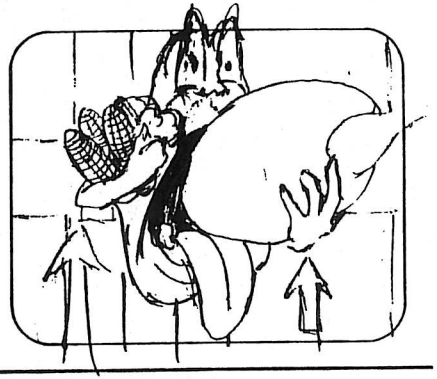
5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 54 PAGE NO.

	SCENE	TIMING		SCENE 104	TIMING		SCENE 104	TIMING		SCENE 104	TIMING









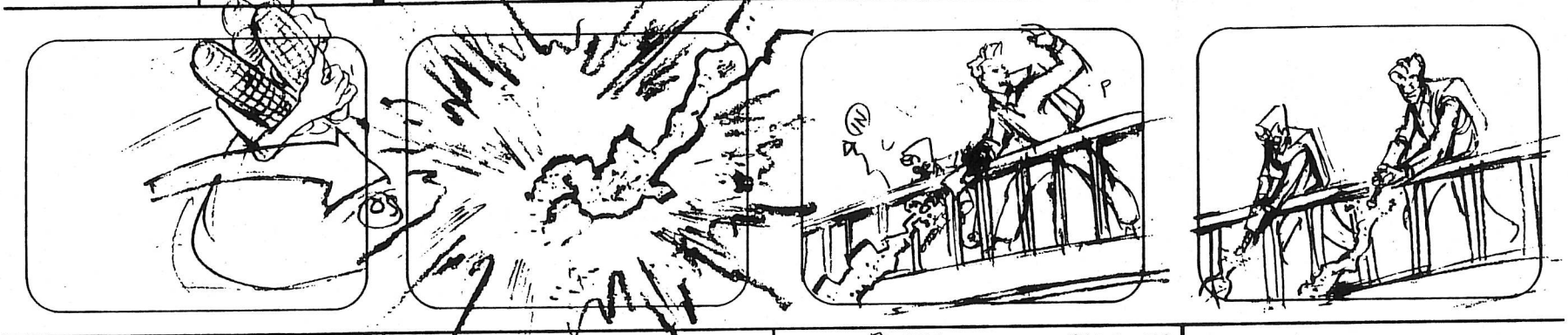
ACTION /	ACTION / SLIMER LOOKS AROUND QUICKLY, SUDDENLY REALIZING HE'S IN POTENTIAL DANGER	ACTION / HE SCOOPS UP FOOD AND GOOPY MESS	ACTION / HE JUMPS UP IN FRIGHT – PAN TO KEEP HIM IN FRAME
	素速くあたりを見回すスライマー 突然、自分がかなり危険な立場におかれているのに気がつく。	彼は食べ物とぐちゃぐちゃの よごれをすくい取る。	飛行のためジャンプする。 画面内におさめるようにパン (41)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (90-1) slimer – (that's mine)	DIALOGUE / SLIMER (FEARFUL CRY)
		スライマー – (ボクのだぞ)	スライマー – (恐怖の叫び)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

W5018 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 55

SCENE 104	TIMING	SCENE 104	TIMING 6.00	SCENE 105	TIMING 2 12	SCENE 105	TIMING



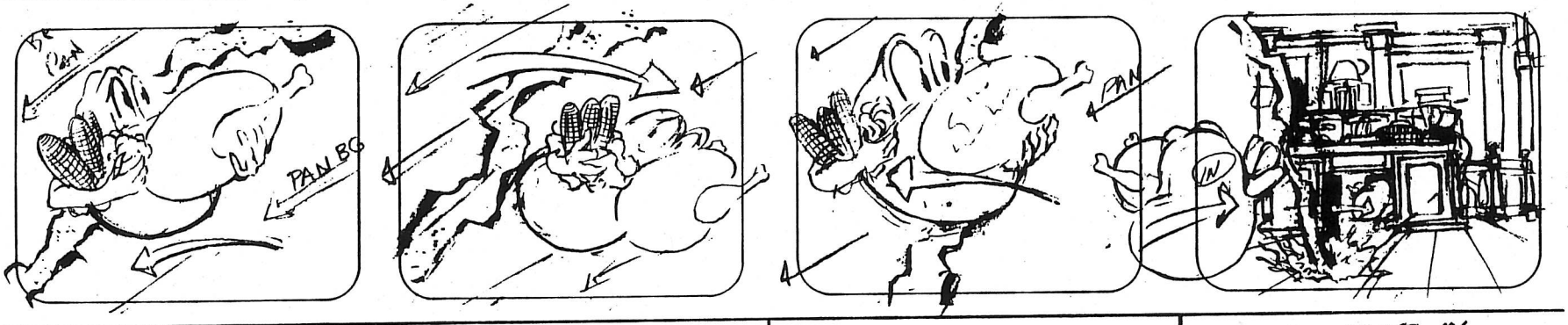
ACTION/ HE ZIPS O.S.	ACTION/ PROTON BLAST HITS RIGHT WHERE HE WAS	ACTION/ PETER IS AT BALCONEY FIRING AT SLIMER - EGON RUNS IN, STARTS FIRING ALSO	ACTION/
ビュンと O.S. へ逃げるスライマー	プロトンビームが、ちょうどスライマーのいた所にあたる	ピーターはバルコニーからスライマーを撃っている。— イーゴンが走ってきてフレームに、ビームを撃ち始める。	
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ PETER (92) HE'S OVER HERE -- GET HIM! ピーター ヤツはここだ…やっつけろ!	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/ PROTON BLAST (EXPLOSION)	~~SOUND FX/~~	~~SOUND FX/~~
NOTES/	NOTES/ プロトンビーム (爆発音)	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 5015 DESCRIPTION ACT NO. PAGE NO 56

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
106	2 00	106		106		107	

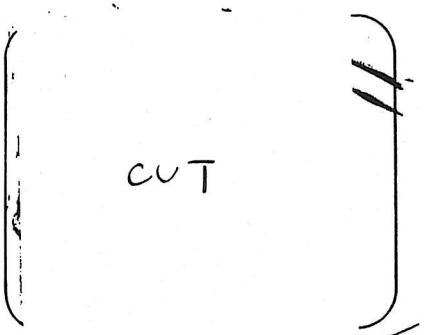


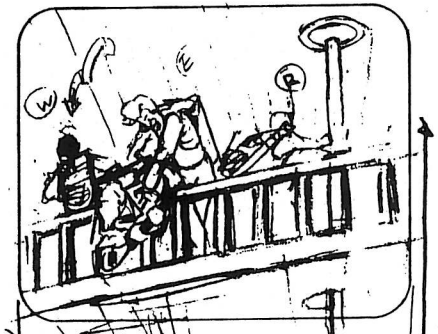
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
SLIMER FLIES AT HIGH SPEED, DODGING PROTON BEAMS 超スピードで飛ぶスライマー。プロトンビームをよける	ANGLE OF BEAMS BECOME STEEPER AS HE FLIES TOWARD BALCONEY ビームの角度が、スライマーがバルコニーに近づくにつれ、急になってくる。		HE FLIES IN, HIDES UNDER JANINE'S DESK 飛んでフレームインするスライマー ジニーンの机の下に隠れる。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / プロトンビーム音 PROTON BLAST	SOUND FX / PROTON BLAST	SOUND FX / PROTON BLAST	SOUND FX / PROTON BLAST
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2 00

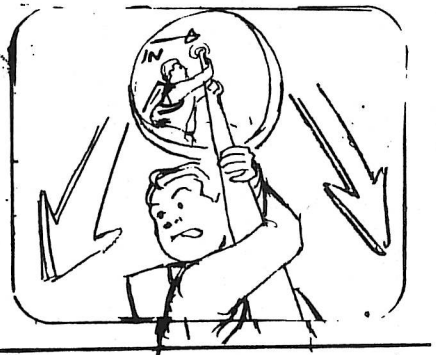
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
10/10 (7)	75018			57

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
		→ (CONT)	107	8/12		110	1/12		111	1/12







ACTION/ PAN FROM SLIMER UNDER JANINE'S DESK UP TO BUSTERS ON BALCONEY PETER IS HANGING OVER BALCONEY LOCKING AT SLIMER-- ジニーンの机の下のスライマーからバルコニーのバスターズにパンアップ ピーターは、バルコニーから乗り出し、スライマーを見ている。

DIALOGUE/ (93) PETE (VO) HE'S UNDER JANINE'S DESK!

ピーター(オフ) ヤツはジニーンの机の下だ!

EGON IS HOLDING ONTO PETES, PACK, MAKING SURE PETE WON'T FALL OFF, AND PROVIDING A VALUABLE EXAMPLE FOR OUR YOUNGER VIEWERS, WINSTON RUNS TOWARD STAIRS, RAY TOWARDS FIRE POLE

~~SOUND FX~~/

~~NOTES~~/ イーゴンがピーターのパックをつかんで、ピーターが落っこちないようにしている。若い視聴者達にとって貴重な例を提供している。ウインストンは階段に、レイはポールにいかってくる。

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ WINSTON RUNS DOWN STAIRS ウインストンが階段をかけ降りてくる。

DIALOGUE/ PETER (CONT) WINSTON, YOU AND RAY GO AFTER HIM! EGON AND ME WILL GET HIM IF HE TRIES TO COME UPSTAIRS!
WINSTON: CHECK! (94)
RAY: CHECK! (95)

~~SOUND FX~~/ ピーター(続き) ウインストン、おまえとレイはヤツを追いかけるんだ! イーゴンとオレは、ヤツが上に上がって来たらやっつける! ウインストン 了解! レイ 了解!

NOTES/ PETE'S DIALOGUE STARTS AS VOICE OVER, ENDS WITH PETE ON CAMERA ピーターの台詞はオフではします。ピーターがカメラにはいってから終わる。

TIMING/

ACTION/ RAY SLIDES DOWN POLE TOWARDS CAM

レイはカメラに向かってポールをすべり降りてくる。

DIALOGUE/

SOUND FX/

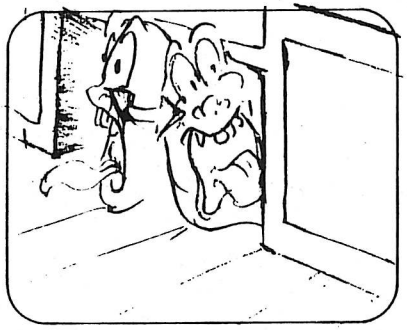
NOTES/

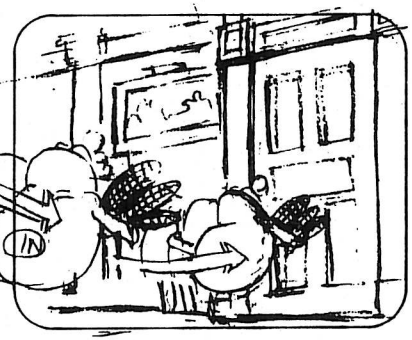
TIMING/ 11/12

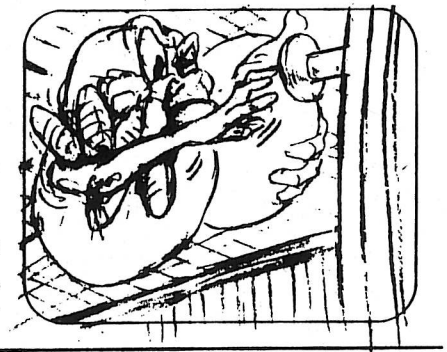
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5012			58

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
112	2:00	112		113	1:00	114	2:00







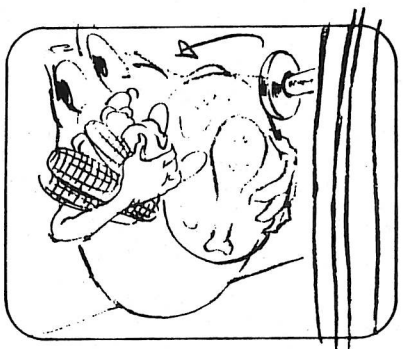
ACTION/ SLIMER LOOKS QUICKLY BACK AND FORTH TWICE, THEN DUCKS (OS) BACK UNDER DESK, THEN FLIES —	ACTION/ — BACK INTO VIEW WITH FOOD IN HIS ARMS	ACTION/ SLIMER FLIES IN TOWARDS DOOR BY PETER'S OFFICE, STOPS SHORT	ACTION/ HE TRIES TO GRASP DOOR KNOB BUT HE'S ABOUT TO DROP FOOD - FOOD GETS IN THE WAY
素速く見回すスライマー 2回左右を見る。そして再び机の下のO.S.に身をかくし…	食べ物をかかえて、また出てくる。	ピーターのオフィスのそばのドアに向かって飛んできてフレームインするスライマー パッと止まる	ドアのノブをつかもうとするが食べ物を落としそう。食べ物が邪魔している。
DIALOGUE/ SLIMER (96) (FRANTIC SQUEELS)	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ SLIMER (97) (STRAINING GRUNTS)
スライマー (恐しさに、ヒーヒー言う)			スライマー (一生懸命、手をのばそうとうなる)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5:00

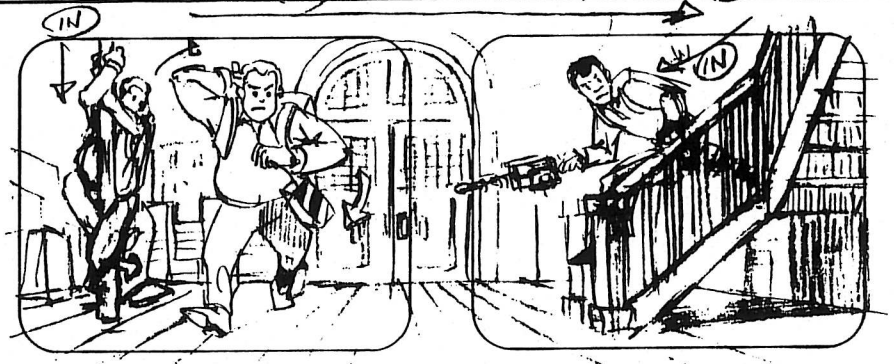
DIC AUDIO VISUAL

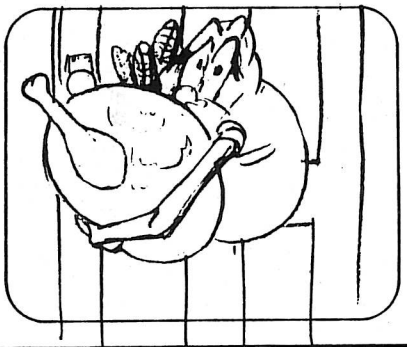
MAINTITLE

#5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 59 PAGE NO.

SCENE 114	TIMING	SCENE (115)	TIMING	SCENE (115)	TIMING 2 12	SCENE 116	TIMING 4 00







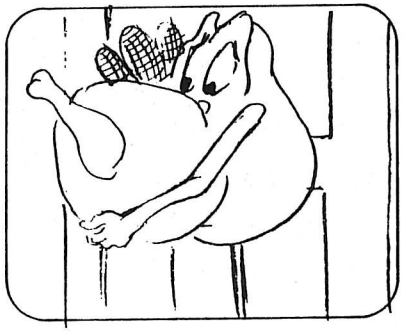
ACTION/ HE LOOKS BEHIND AT --	ACTION/ -- RAY SLIDING IN, RUNNING TOWARD CAM AS HE REACHES BACK FOR PROTON GUN - PAN OVER TO --	ACTION/ -- WINSTON RUNNING IN DOWN STAIRCASE	ACTION/ SLIMER LOOKS AT RAY AND WINSTON APPROACHING HIM
後ろを振り向くと…	レイがすべり降り、プロトンガンに手をかけながらカメラに向かって走ってくる。	ウィンストンは階段を駆けおりてくる	スライマーはレイとウィンストンが迫ってくるのを見る
DIALOGUE/ (97) SLIMER (whispering)	DIALOGUE/ RAY (98) THERE HE IS!	DIALOGUE/ (99) WINSTON GET HIM!	DIALOGUE/ SLIMER (100) (FEARFUL SQUEEL)
スライマー (ささやき声)	レイ あそこにいるぞ!	ウィンストン つかまえろ	スライマー (恐しさにヒーヒーいう)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6 12

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 60 PAGE NO.

SCENE 116	TIMING	SCENE 116	TIMING	SCENE 116	TIMING 5:00	SCENE 117	TIMING 5:00



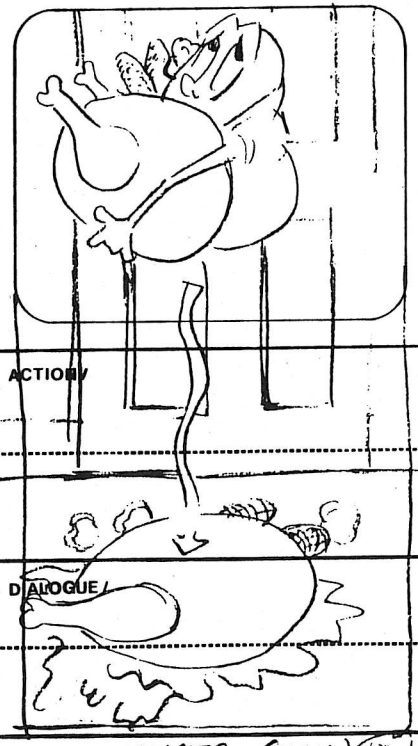
ACTION/ HE LOOKS AT FOOD IN HIS ARMS, SIGHS, GIVING UP, AND FLOATS DOWN TO FLOOR SLOWLY, LEAVING FOOD SITTING IN POOL OF SLIME

DIALOGUE/ ~~DIALOGUE~~ スライムは腕の中の食べ物に目をやり ため息をつく。 あきらめて ゆっくり床へと身を沈め、 プルプルのヘドロだまりの上に食べ物を残して消える。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



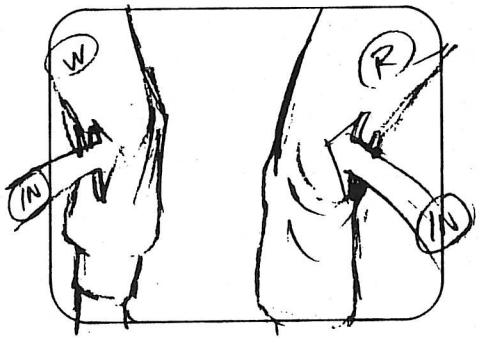
ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/ SLIMER (SIGH) (100-1) スライマー (ため息)

NOTES/

TIMING/



ACTION/ WINSTON AND RAY'S LEGS COME IN, STOP

ウィンストンとレイの脚がフレームインして止まる。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

(101) WINSTON
We lost him!
(102) RAY
No problem, he'll show up again, right, Egon?

ウィンストン 逃がしちまった!
レイ 大丈夫さ。やつはまた姿を現わすって。そうだろイーゴン?

SOUND FX/

NOTES/

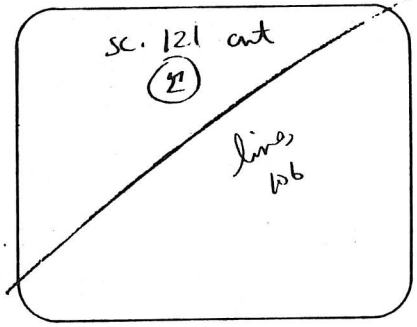
TIMING/ 17:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 61 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
118	2"	119	7"	120	3'12		



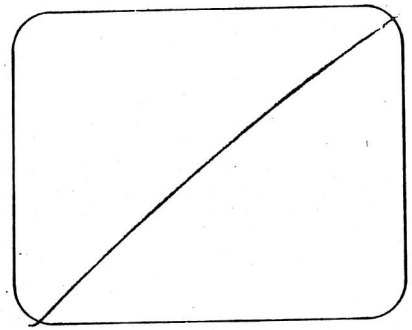
ACTION/	ACTION/ SLOW TRUCK IN ON EGON, THINKING イーゴンに T.I. 考えている。	ACTION/ PAN SHOT ON PETER, WINSTON AND RAY パン、ピーター、ウインストン、レイに。	ACTION/
DIALOGUE/ (103) EGON It's curious, though. PROBABLY. イーゴン しかすると。だが妙だな。	DIALOGUE/ EGON (CONT) When the containment unit uxplodud, he should have escaped with the rest of the ghosts. But he decided to stay here. Why? イーゴン(続き) コンテイメントユニットが爆発した時 ヤツは他のゴーストと一緒に逃げだしていいはずなんだ。なのにとどまった。何故だ?	(104) WINSTON Free food? (105) PETER He wants another shot at me, that's all. ウインストン ただの食べ物か? ピーター やつはまたオレをおそいたいのさ。それだけさ。	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	~~SOUND FX/~~	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 13 12

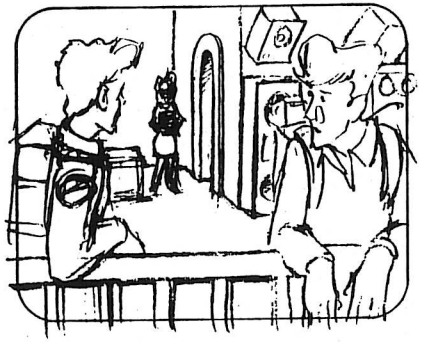
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 7501 2 DESCRIPTION ACT NO. PAGE NO. 6

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		122	:00	123	4:00	124	12 3





ACTION/

ACTION/ PETER AND EGON LOOK BARK AT JANINE STANDING NEXT TO KITCHEN DOOR AND DINING TABLE ---

ピーターとイーゴンは、台所のドアとダイニングテーブルの間に立っているジニーンを振り向き見る。

ACTION/ SHE SAYS DIAL, GOES O.S. THRU KITCHEN DOOR

彼女は台詞とともに台所のドアを抜けて O.S. へ。

ACTION/ EGON & PETER, WINSTON AND RAY LOOK AT EACH OTHER

イーゴンとピーター、ウィンストンとレイはお互いに顔を見合わせる

DIALOGUE/

DIALOGUE/ (107) MD JANINE (cont'd)
Maybe he's just lonely --

ジニーン(続き)
単に淋しいだけかもしれないわよ...

DIALOGUE/ (107) JANINE (CONT)
--and you guys are the first people who ever paid any attention to him.

ジニーン(続き) そしてアナタ達が彼に注意を払った最初の人達ってことよ。

DIALOGUE/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

TIMING/

TIMING/ 9 12

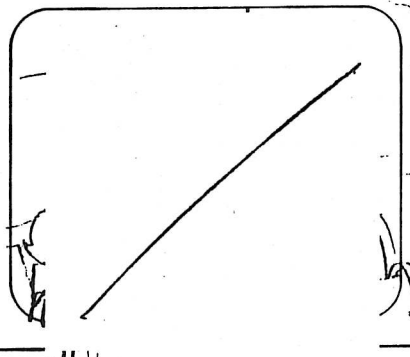
DIC AUDIO VISUAL

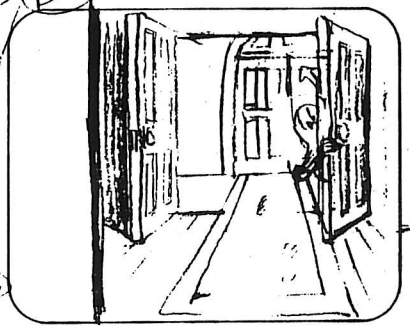
MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75012			63

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
124		~~124~~		125		~~125~~	4 12 (+12 DISS)

PAY





ACTION/	ACTION/	ACTION/	ACTION/
THEY ALL MAKE GESTURES OF ABRUPT, IMPOLITE DISMISSAL —	— WALK O.S.	RIPPLE-DISSOLVE TO: INT. EGON'S LAB — DAY — SLIMER IS PEAKING THRU DOORWAY AT EGON —	PAN OVER TO EGON, WORKING AT DESK -
彼らは皆、ぶっきらぼうで、不作法な打ち消す動作とする(真下に振り降す)	そして O.S. へ歩く。(かけろうディゾルブ)	内、イーゴンのラボ 夜 日中 スライマーが入口からイーゴンをのぞき見ている。	イーゴンへパン。机で何やらやっている。
(108) DIALOGUE EGON/RAY/PETER/WINSTON Naaaaah.	(109) PETER (VO) Whatever the reason, we ended up seeing a lot of Slimer over the next few days.	ALOGUE/	DIALOGUE/
イーゴン/レイ/ピーター/ウィンストン まーこか〜。	ピーター(オフ) 理由はどうであれ俺達は以後数日幾度となくスライマーを目にすることはなった。		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ GBたち. GBコスチューム	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

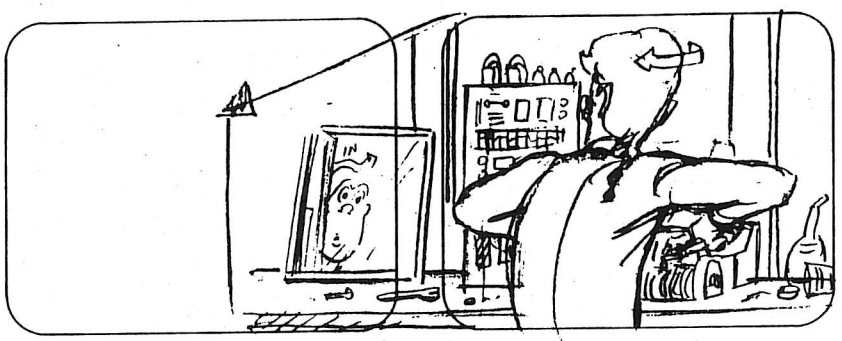
5012

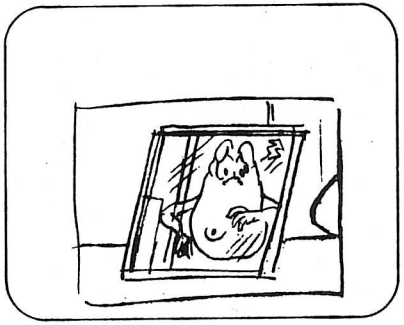
DESCRIPTION

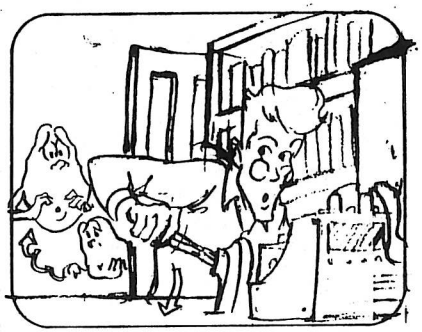
ACT NO.

64 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
126		126	2	126		127	2 10







ACTION /	ACTION / EGON IS WORKING WITH PLIERS ON SOME ODD MACHINE — PAN OVER TO MIRROR ON WORK. TABLE — SLIMER APPEARS IN REFLECTION イーゴンは、何かおかしな機械に。	ACTION / FLOATS SLOWLY, TIMIDLY UP TOWARDS MIRRIR ゆっくりと、おどおどして鏡に向かってフワフワと浮かんでくる。	ACTION / EGON QUIETLY SETS DOWN PLIERS — イーゴンは静かにプライヤーを置き……
DIALOGUE /	~~DIALOGUE /~~ プライヤーを使って取り組んでいる — 作業台の上の鏡へパン スライマーがその鏡に現れる。 (110) PETER (VO) Naturally, we all reacted to Slimer in our own, unique ways.	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5 00

DiC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO 65

SCENE 128 TIMING 1:2 | SCENE | TIMING | SCENE | TIMING | SCENE | TIMING

ACTION/ -- REACHES IN, PUSHES BUTTON ON MACHINE

手をのばして機械のスイッチを押す。

ACTION/

ACTION/ TOWA MOVE STAR
その レーダー
ものが スラ
方を向く

ENS

r's s readi

by an rate.

DIALOGUE /

DIALOGUE /

DIALOGU

スライユー (驚いて) ウァ！) (scared) Whoah!

SOUND FX /

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/ 心配しているからである。 彼は 型のレーダーのようなものの 前にいる。

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

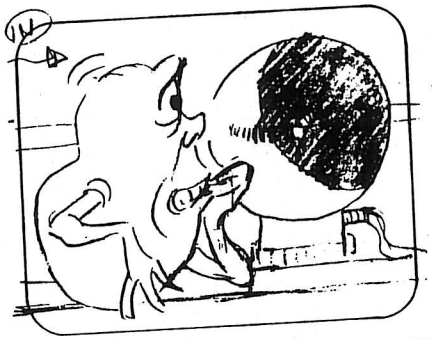
TIMING/

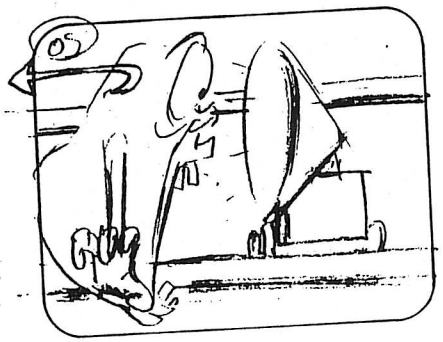
TIMING/ 1 12

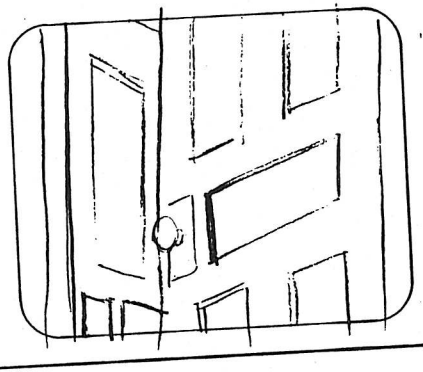
DIC AUDIO VISUAL

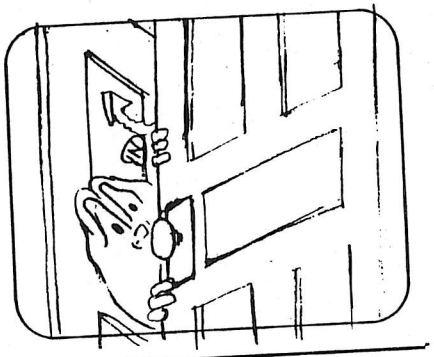
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				66A

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
129	3	NO SC. 130, 131 SC. 130 (2) 131				132	200		132	







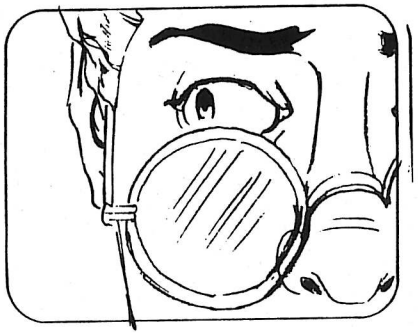


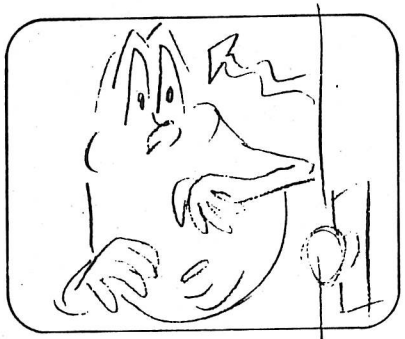
ACTION/ SLIMER FLOATS SLOWLY IN. スライマーがゆっくりとフワフワとINする	ACTION/ MACHINE GIVES OFF LOUD BEEP 機械がビーッと大きな音を出す	ACTION/	ACTION/ ... BUT THEN HE SLOWLY PEAKS BACK IN THRU DRAWER しかし、再びドアのところからゆっくりとのぞき込む。
D	DIALOGUE/ (113) SLIMER EEK! スライマー ギャー!	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (114) SLIMER (querulous noises throughout) スライマー (ブツブツと心配そうな声を出し続ける)
SOUND FX/	SOUND FX/ LOUD ELECTRONIC BEEP	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/ 大きな電子音	NOTES/	NOTES/
	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 500

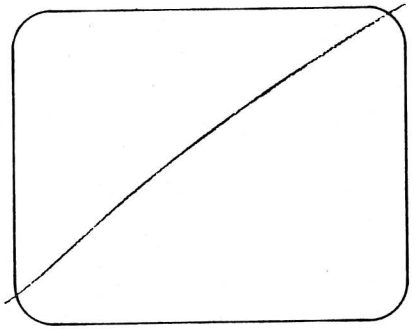
AUDIO VISUAL

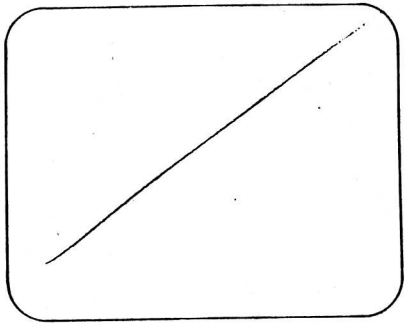
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO. 67

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
132	[illegible]	13-14	1+1-2				







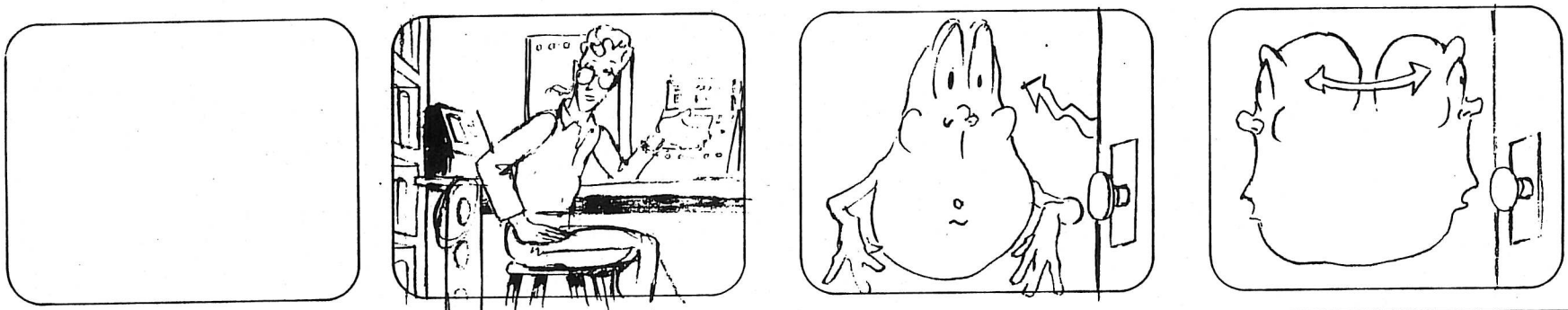


ACTION / CLOSE ON EGON	ACTION /	ACTION /	ACTION /
イーゴンに寄る (112)			
D (1) EGON (trying not to startle) Don't worry. It won't hurt you.	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
イーゴン (おどかさないように) 大丈夫だよ。危ないもんじゃないんだよ。			
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO
	75012			67A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		134B	312	135	301	135	



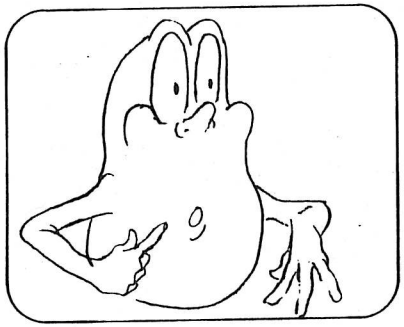
ACTION /	ACTION / SLIMER'S P.O.V. - EGON SITS IN EASY, RELAXED POSE	ACTION / SLIMER IS SUPRISED	ACTION / HE LOOKS AROUND TO SEE IF EGON IS TALKING TO SOMEONE ELSE
	スライマーの見た目 ゆったりと腰かけているイーゴン。 (115) MO	驚くスライマー (116)	イーゴンが誰か他の人に話しかりしれるのではないかと、おたりを見まわすスライマー
DIALOGUE /	EGON (cont'd) My [redacted] If you don't mind, I'd like to study you.	DIALOGUE / SLIMER (HUH?)	DIALOGUE /
	イーゴン(続き) 僕の名前はドクター・イーゴン・スペングラー。科学者だ。もし良かったら、君を調べてみたいんだが。	スライマー (えっ?)	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 8 12

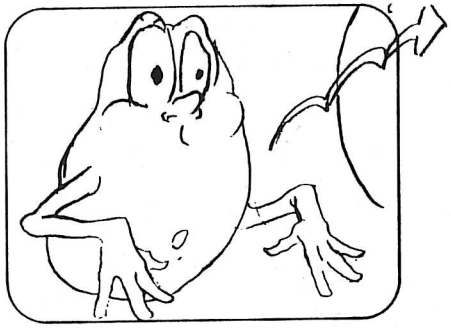
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 68 PAGE NO

SCENE 135	TIMING	SCENE 136	TIMING	SCENE 137	TIMING	SCENE 138	TIMING 5:00





(IN)

ACTION/ SLIMER POINTS AT HIMSELF TO MAKE SURE EGON IS TALKING TO HIM

スライマーは イーゴンが自分に話しかけているのを確かめるように、自分自身を指差す。

DIALOGUE/ (117) SLIMER
(WHO ME?)

スライマー
(誰 ボク?)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ EGON BENDS FOWARD TOWARD SLIMER

イーゴンは スライマーの方に向かい前かがみになる。

(118) (VO) **EGON (cont'd)**
You could be of tremendous use to science, since I can't study the other ghosts in the containment unit up close.

イーゴン(続き) 君は科学にとって非常に有益なんだ。というのもコンテインメント・ユニットの中の他のゴーストにこんなに近くから観察できないしだよ。

~~SOUND FX/~~

NOTES/

TIMING/

ACTION/ SLIMER FLOATS O.S. TOWARD EGON

スライマーは フワフワと イーゴンの方に向かう。

DIALOGUE/ (118-1) Slimer
(I don't know...)

スライマー
(わかんないよ...)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ EGON STANDS INTO FRAME HOLDING TOUNGE DEPRESSER - SLIMER FLOATS

イーゴンは 舌をおさえる板のような物(歯医者がよく使うやつ)を持って、立ち上がってフレームイン

(118-2) **EGON (cont'd)**
Now, if you'll just open wide -- this won't hurt a bit. Now say "Ahhhhh!"

イーゴン(続き)
さあ、大きく口をあけるだけでいいんだ... すぐ済むから。さて「あーー」と言って

SOUND FX/

NOTES/

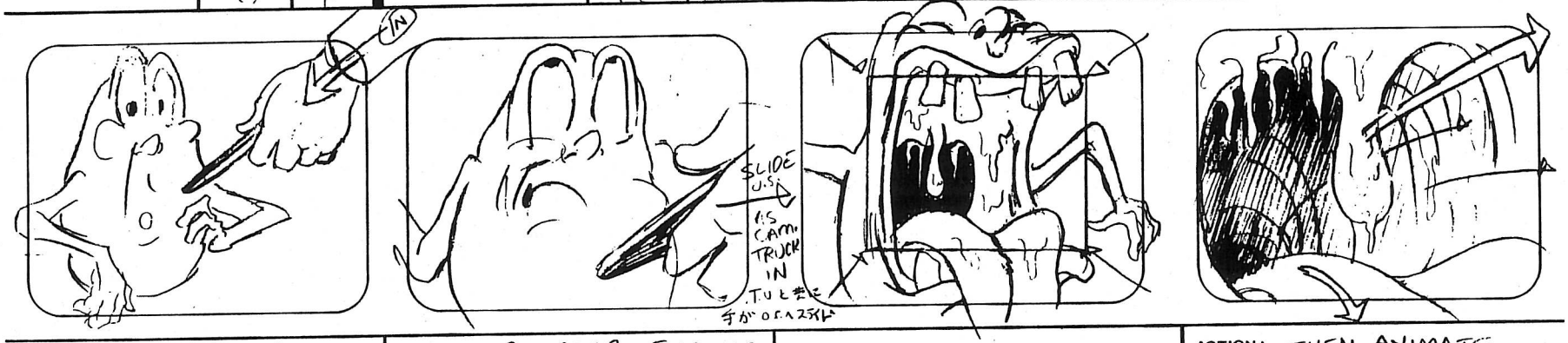
TIMING/ 12:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 69

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
139	12	140	640	140		140	



ACTION/ EGON THRUSTS IN TOUNG DEPRESSER TOWARDS SLIMER	ACTION/ SLIMER SHRUGS	ACTION/ HE OPENS WIDE- FAST TRUCK IN ON MOUTH,	ACTION/ THEN ANIMATE INTO MOUTH, ANIMATING DOWN THROAT
舌圧子 とスライマーの方につき出す イーゴン	肩をすくめるスライマー (111)	口と大きく開けるスライマー 速い T.I. 口口	そして 口の中を動画で。 のどの奥のほうまで動画で
DIALOGUE /	DIALOGUE/ SLIMER (OH WELL)	DIALOGUE/ (120) SLIMER AAAAHHH!...	DIALOGUE/
	スライマー (よあいいか)	スライマー アァァァァ !	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

7 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE: | 75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 70

SCENE 140 | TIMING

ACTION / QUICKLY ANIMATE DOWN THROAT UNTIL WE REACH TOTAL BLACKNESS

完全に真黒になるまで すばやく 動画で のどの奥へ。

DIALOGUE / SLIMER (CONT)

AAAAHHH...! CONT.

スライマー（続く）

アァァァァ　！

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

SCENE 141 | TIMING

ACTION / EGON ~~SAYS~~ ~~[illegible]~~ --

~~[illegible]~~

DIALOGUE / SN 140

(121) EGON
(dazed)
Th-that will be all.

[redacted]

イーゴン
（くらくらして）
も、もうこれで
良いよ。

TIMING /

SCENE 141 | TIMING 5 12

ACTION / STAGGERS BACKWARD (PAN TO FOLLOW) -- ~~[illegible]~~

イーゴンは後方へよろめく（フォロー）

~~[illegible]~~ それは ~~[illegible]~~。

DIALOGUE (122) EGON (CONT)

Thank you.

イーゴン（続き）

ありがとう。

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

SCENE 141 | TIMING

ACTION / -- AND COLLAPSES -- SLIGHT CAM SHAKE -- HIS FEET FLOP UP INTO FRAME --

そして倒れる
わずかなカメラブレ
彼の足がフレームイン

DIALOGUE /

SOUND FX / THUD ドタン

NOTES /

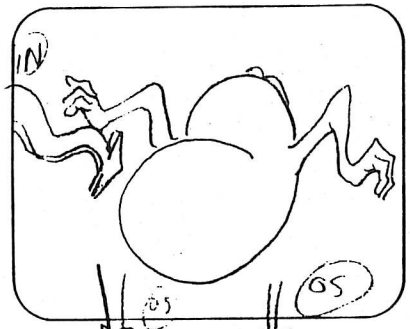
TIMING / 5 12

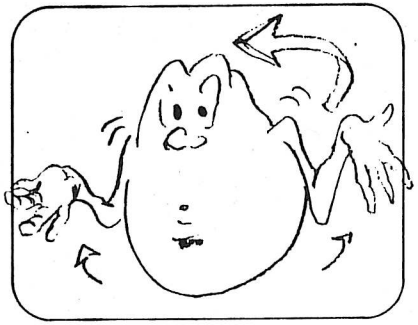
DIC AUDIO VISUAL

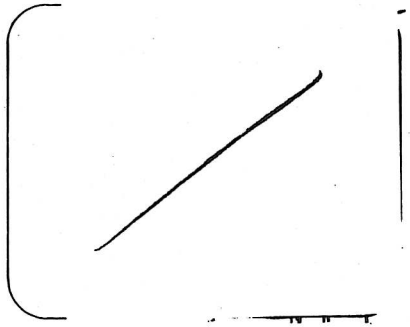
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5018			71

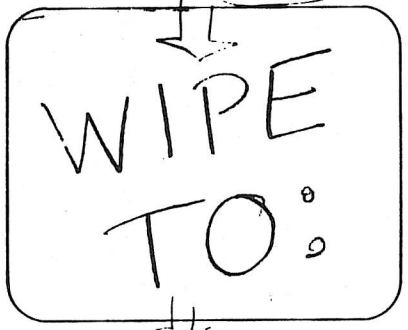
SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
141		141		~~141~~			~~[illegible]~~

~~NEWS~~ (C.142) IN







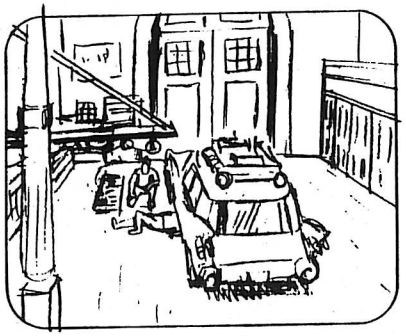


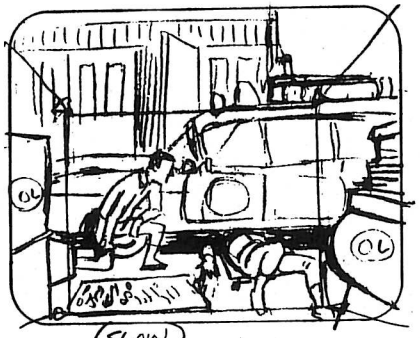
ACTION / HIS FEET FLOP O.S. - SLIMER FLOATS IN, --	ACTION / -- HE TURNS TOWARD CAM, SHRUGS, --	ACT ... ITS O.1	ACTION / ワイプ
彼の足がパタッと オフへ. スライマーがフワフワとフレームイン	彼はカメラの方に向いて 肩をすくめる	彼 ... て O.S	
DIALOGUE / [illegible]	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
(スライマー おれ どこにいったのかな?)			
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

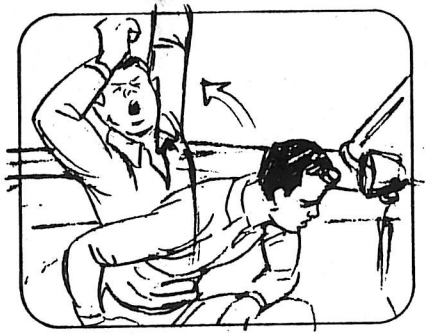
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				72

DAY	SCENE 142	TIMING 2-22		SCENE 143	TIMING		SCENE 143	TIMING 2-12		SCENE 144	TIMING [illegible]







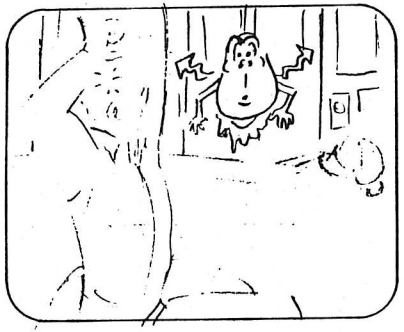
ACTION/ INT. GARAGE - DAY - RAY IS UNDERNEATH ECTO-1, WORKING. WINSTON KNEELS NEARBY PLAYING SCRUBNURSE.	ACTION/ TRUCK IN ON THEM - RAY ASKS FOR TOOL -- (SLOW)	ACTION/ -- WINSTON REACHES OVER, PICKS RATCHET UP FROM TOOLS LAYED OUT ON CLOTH, PLACES IT IN RAY'S OPEN HAND	ACTION/ WINSTON SITS UP, STRETCHES - B.G. IS OUT OF FOCUS
内 ガレージ 屋 エクトワンの下にいるレイ。整備している。そばにウインストンがひざまづいて助手としている	こんに丁.I ゆっくり レイが直具とたのむ。	ウインストンが手をのばし、布の上に開げられている種々の道具の中からラチェットを取り上げ開いているレイの手にのせる。	ウインストンはからだをおこし伸びをする。 B.G. はピンをボカす。
DIALOGUE/ (123) RAY: (RESCENT WRENCH. (123) WINSTON: (RESCENT WRENCH.	DIALOGUE/ (124) RAY Ratchet.	DIALOGUE/ (125) WINSTON Ratchet.	DIALOGUE/ WINSTON (PROLONGED YAWN ~~~)
レイ クリセント スパナ ウインストン クリセント スパナ	レイ ラチェット	ウインストン ラチェット	ウインストン 長いあくび
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 13 PAGE NO.

SCENE 144	TIMING		SCENE 145	TIMING		SCENE 145	TIMING		SCENE 145	TIMING 2:00



ACTION/ SHIFT CAM FOCUS FROM F.G. TO B.G., THEN SLIMER COMES IN FROM WALL LEAVING SLIME PATH, FLOAT TOWARDS CAM

カメラのピーとF.G.からB.G.へ移す。すとスライマーが、壁からアルアルのあとを残して出てきて、カメラの方へフワフワ浮いてくる

DIALOGUE/ WINSTON (cont) (PROLONGED YAWN

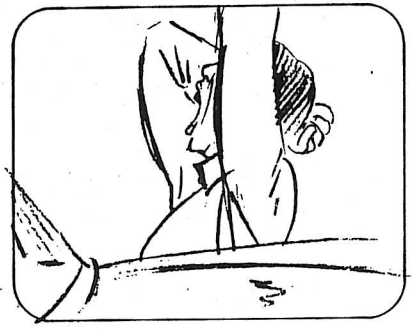
ウィンストン…(続)

(長…あくび

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ SLIMER'S P.O.V. WINSTON CONTINUES YAWNING, STRETCHING --

スライマーの見た目

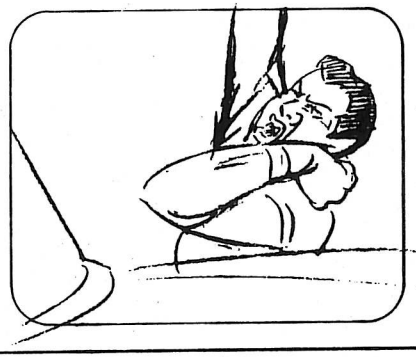
あくびと伸びを続けるウィンストン。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ -- HE LOWERS LEFT, STRETCHES RIGHT ARM --

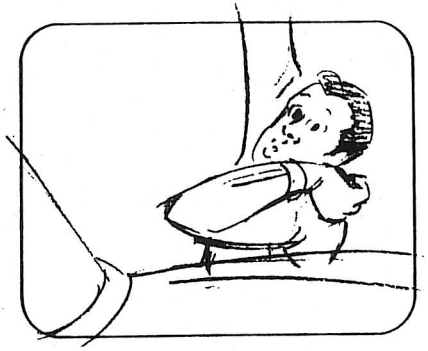
左手を下げ、右手とりばす。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ -- OPENS EYES - LOOKING DIRECTLY AT CAM - HE'S SEEING SLIMER, BUT IS TOO SURPRISED TO MOVE OR SPEAK.

目を開けると、すぐカメラを見る。彼はスライマーと見ているのだが、驚きすぎて、

DIALOGUE/ 動いたり話したり出来ない

SOUND FX/

NOTES/

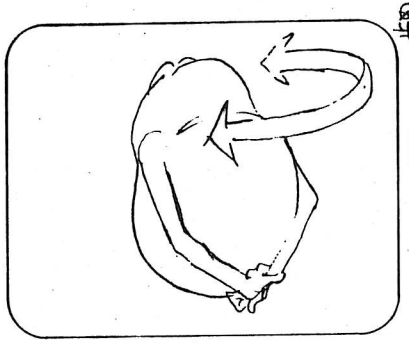
TIMING/ 2:00

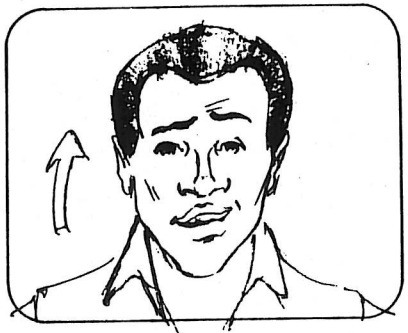
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 14 PAGE NO.

SCENE 146	TIMING	SCENE 146	TIMING 2"	SCENE 147	TIMING	SCENE 147	TIMING





ACTION/ SLIMER WAVES TIMIDLY -- LOOKING INDIRECTLY AT CAM	ACTION/ -- TURNS AWAY SHYLY	ACTION/	ACTION/ HE SLOWLY SMILES, SITTING UP STRAIGHT
おどおどと手を振るスライマー- すぐにカメラの方を見ている	はずかしそうに向こうを向く。	WINSTON IS NONPLUSSED - LOOKING AT CAM 当惑するウインストン カメラを見ている	ゆっくりと微笑み、すわりなおす。
DIALOGUE/ SLIMER (HI!) スライマー (ハーイ)	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 7501[illegible] | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 75

SCENE 147 | TIMING

ACTION/ HE WAVES AT SLIMER

スライマーに手を振る

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES/

TIMING/

SCENE 146 | TIMING 3 0

ACTION/ SLIMER LOOKS AT CAM OUT OF CORNER OF HIS EYE --

目のすみでカメラをとられるスライマー

DIALOGUE/ (127-1) Slimer —
(huh?, oh boy, oh boy, He waved [illegible] happy!)

スライマー
(ハ? ワーイ、ワーイ、手を振ってくれたぞ、ウレシイナ)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 148 | TIMING

ACTION/ HE TURNS TOWARD CAM HAPPILY

うれしそうにカメラの方を向く。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 148 | TIMING

ACTION/ HE REACTS TO TEA KETTLE WHISTLING O.S.

O.S.でヤカンの笛の音が聞こえ、それに反応するスライマー

DIALOGUE/

SOUND FX/ ヤカンの笛の音
TEA KETTLE WHISTLE

NOTES/

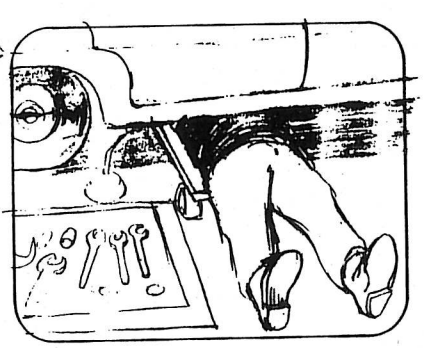
TIMING/ 3 00

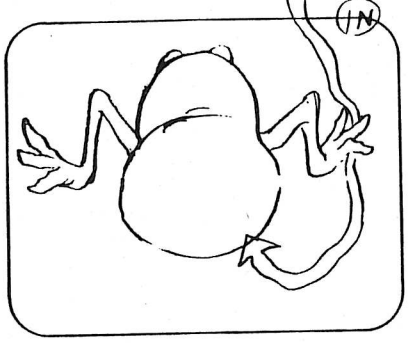
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75012			76

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
149	2 10	150		150		150	1 12



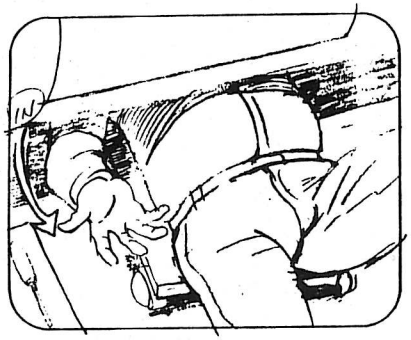


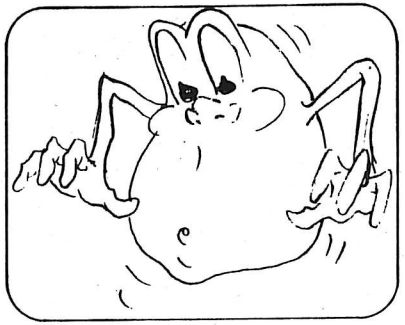
ACTION/ TRUCK IN ON TOP OF STAIRCASE AS TEA KETTLE WHISTLES - SLIMER'S P.O.V. スライマーの見た目 T.I. 階段のテッペンにヤカンがピーと鳴っている	ACTION/ DOWNSHOT ON WINSTON - B.G. OUT OF FOCUS - HE LOOKS UP AT TOP OF STAIRS, TURNS, WALKS O.S. フカン ウィンストンに。BGはピンを抜ける。彼は階段のテッペンを見上げ、向きを変えて O.S.の歩く。	ACTION/ SHIFT FOCUS TO B.G. - RAY UNDER ECTO-1 B.Gにピンを移す。エクトワンの下のレイに	ACTION/ SLIMER DROPS INTO CAM, FLOATS TOWARD RAY - PUT FOCUS BACK ON F.G. 上から落ちるようにフレームインするスライマーレイの方へ寄っていく。ピントを再び前方に。
DIALOGUE/ (1..) WINSTON (OS) Tea's up. ウィンストン(イフ) お茶ができた。	DIALOGUE/ WINSTON (CONT) Be right back. ウィンストン(続き) すぐ戻ってくるよ。	DIALOGUE (129) RAY (muffled) What? レイ(こも、た声で) 何だって?.	DIALOGUE/
SOUND FX/ ヤカンの笛の音 TEA KETTLE WHISTLE	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ 止まる (STOPS)
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6 12

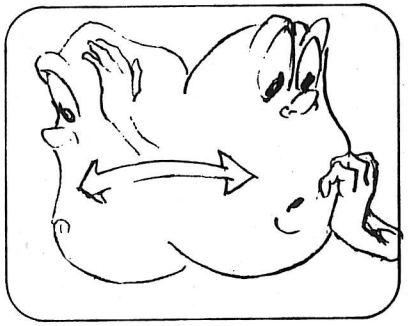
DIC AUDIO VISUAL

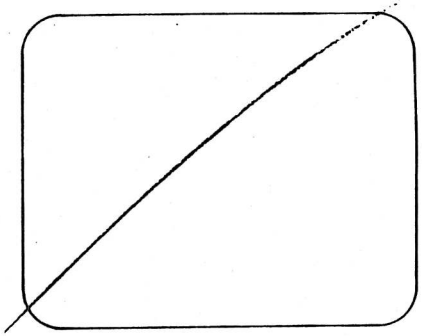
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			17

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
151	2	152		152	2		









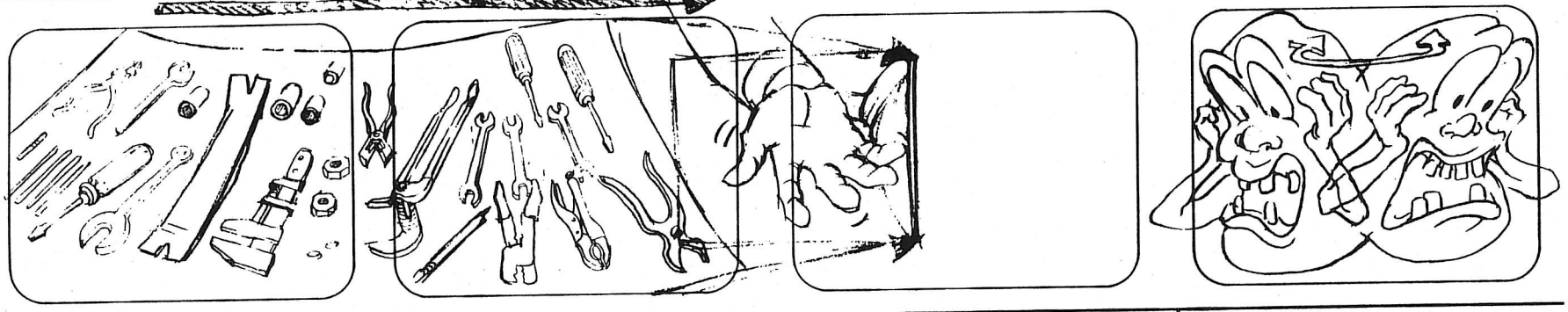
ACTION/ RAY REACHES IN FROM UNDER CAR	ACTION/ SLIMER REACTS IN SUPRISES, ...	ACTION/ ...LOOKS DOWN, BACK AND FORTH, AT TOOLS LAID OUT ON BLANKET	ACTION/
車の下から手をのばすレイ (130)	驚くスライマー (130-1)	見おろして 布の上に広げられた道具類をキョロキョロと見る	
DIALOGUE/ Screwdriver. RAY	DIALOGUE/ [illegible] (Sc[illegible] why?)	DIALOGUE/	DIALOGUE/
レイ ねじ回し	スライマー (ねじ回しって?)		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75012			78

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
153		153		1 3	3.00	154	4.00

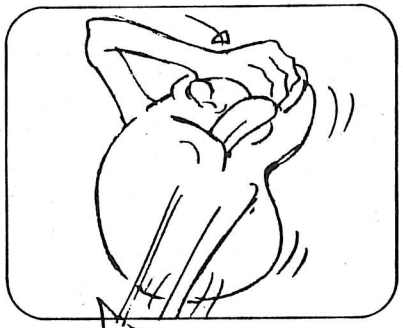


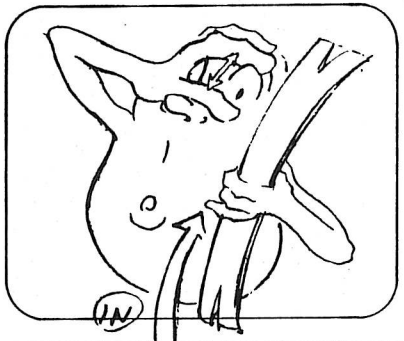
ACTION/ PAN ACROSS TOOLS LAID OUT ON...	ACTION/ ... BLANKET — TRUCK IN ON RAY'S HAND	ACTION/	ACTION/ SLIMER LOOKS BACK AND FORTH QUICKLY NOT KNOWING WHICH TOOL TO GIVE RAY
布の上の道具類をパン	レイの手に T.I. さいそくする手		す速くキョロキョロと道具を見る スライユー どの道具をレイに渡すかわからない (131)
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ SLIMER (WHAT 100?)
			スライユー (どうしよう?)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7.00

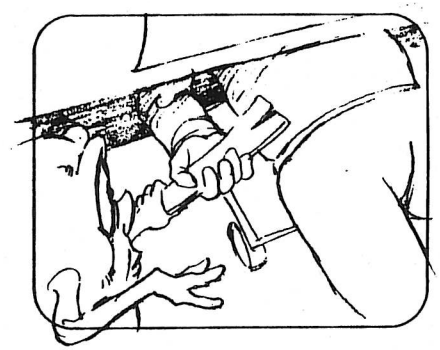
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			79

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
154		154		154		155	







ACTION/ IN DESPARATION HE COVERS HIS EYES, REACHES DOWN BLINDLY...	ACTION/ ... PICKS A CROWBAR UP INTO FRAME --	ACTION/ -- HANDS IT O.S. TO RAY	ACTION/ -- RAY TAKES IT --
やけになって目をおおい、めくらめっぽう手を下にのばし...	くぎ抜きを拾い上げフレームメンさせる。	レイに渡そうと、O.S.へのばす。	レイはそれを受け取り...
DIALOGUE/ (レイ) All right! Here [illegible]	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
スライマー (よし! なんでもいいや!)			
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5 00

DiC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75011 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 40

SCENE 155 | TIMING

SCENE 155 | TIMING

SCENE 155 | TIMING

SCENE 155 | TIMING

Panel 1

ACTION/ PAN SLIGHT AS RAY TAKES CROWBAR UNDER CAR

レイがくぎ抜きを取り車の下に持っていくのをわずかにパンする。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/ 作画打合 C-155 FIXでいけるレイアウトになれば PANは不要です。スライマーはくぎぬきを渡してから向うむきにして表情が見えなければ止めでも㊀

TIMING/

Panel 2

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

Panel 3

ACTION/

DIALOGUE/
(152)
RAY
(half to himself
Wait a minute, this isn't --

レイ（半分、自分に）
ちょっと待て、これ…

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

Panel 4

ACTION/ RAY STARTS PULLING HIMSELF OUT FROM UNDER ECTO-1

エクトワンの下からすべり出始めるレイ

DIALOGUE/

SOUND FX/

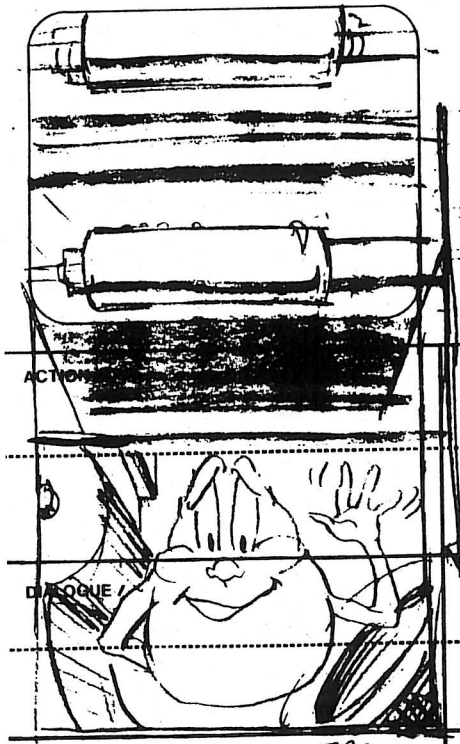
NOTES/

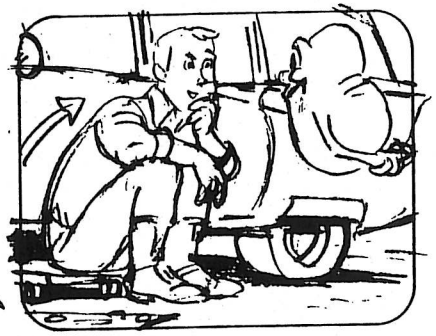
TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	7301			41

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
156		157		157	3:00	158	3:-





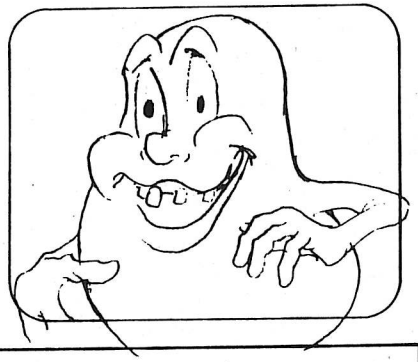
ACTION/	ACTION/ RAY REACTS WITH PLEASED SUPRISE — THEN HE GRINS HAPPILY AND... 喜しい驚きを見せるレイ うれしそうに にっと笑い...	ACTION/ ...SITS UP, HIS TORSO FILLING CAM — — からだを起こす。彼の胴体が画面いっぱいになる	→ RAY FINISHES SITTING UP, LOOKS THOUGHTFULLY AT SLIMER レイはちゃんと座り終え、思慮深げにスライマーを見る。
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ RAY HI THERE, LITTLE FELLA. レイ コンチワ、チビさん	RAY (CONT) You know, with a little training, I bet you could become a first-rate mechanic. レイ(続き) ちのさ、ちょっとトレーニングしたら君絶対一級のメカニックになれるよ。
~~SOUND FX~~/ PAN DOWN FROM UNDER CARRIAGE OF ECTO-1 TO SLIMER, WHO GIVES	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ CAM A TIMID LITTLE WAVE エクトワンの下部からスライマーにパンダウン。スライマーはおどおどと小さくカメラに向かって手を振る	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/ スライマー (ハイレイ!)	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 10:00

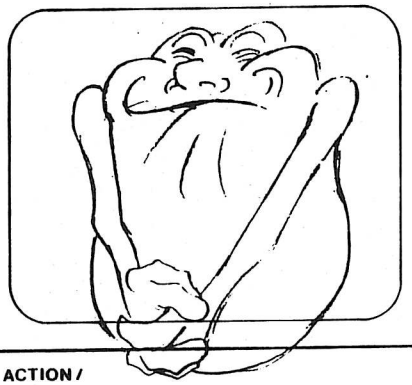
DIC AUDIO VISUAL

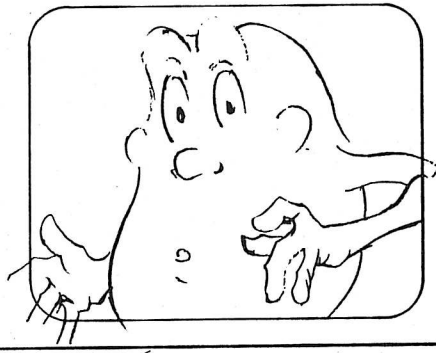
MAINTITLE

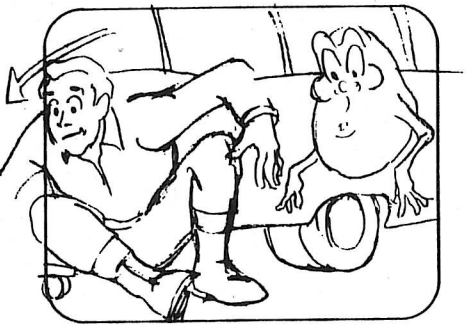
SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
5012			82

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
159		159		159	412	160	500









ACTION/ SLIMER IS HAPPY	ACTION/ SLIMER IS HAPPY AND PROUD	ACTION/ SLIMER REACTS QUESTIONINGLY AS...	ACTION/ ... RAY REACHES O.S. TOWARD TOOLS LAYED OUT ON CLOTH
うれしそうなスライマー	うれしそうだし、誇っているかのよう。	ふしぎそうな反応を示すスライマー	レイがO.S.の布の上に広げられた道具に向かって手をのばす。
DIALOGUE/ RAY (OS) Yeah, I'll bet I could train you to do all kinds of stuff.	ALOGUE/ (BA-D) Slimer (I'm proud)	DIALOGUE/	DIALOGUE/
レイ(オフ) はんと、ボク絶対何でもできるよう君を訓練できるよ。	スライマー (ウレシイネ)		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 912

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 463

SCENE 160	TIMING	SCENE 160	TIMING	SCENE 160	TIMING	SCENE 160	TIMING

Panel 1

ACTION/ RAY BRINGS HAND BACK IN HOLDING A PENCIL- RAY HOLDS PENCIL IN FRONT OF SLIMER FOR A BEAT, LONG ENOUGH TO SEE WHAT IT IS--

鉛筆を取って手をもどす。スライマーの前に それを出してちょっとの間ホールドする

~~DIALOGUE/~~ (それが何であるかわかるくらいの間)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

Panel 2

ACTION/ --THEN HE COCKS HIS ARM BEHIND HIM --

それから からだのうしろにうでを曲げ....

(1/4)

DIALOGUE/

RAY

Fetch!

レイ

フェッチ!

SOUND FX/

NOTES/

フェッチ："それ～ !!" くらいの感じです

((かけ声かな))

TIMING/

Panel 3

ACTION/ AND LOBS PENCIL O.S- SLIMER TURNS TO WATCH PENCIL GO--

そして鉛筆を O.S. へ放る。

スライマーは鉛筆が飛んで行くのを目で追う。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

Panel 4

ACTION/ THEN HE TURNS QUICKLY BACK TOWARD RAY--

そしてくるっとレイの方に再び向きなおる。

DIALOGUE/ NO TIME FOR DIALOGUE

台詞の時間なし

SOUND FX/

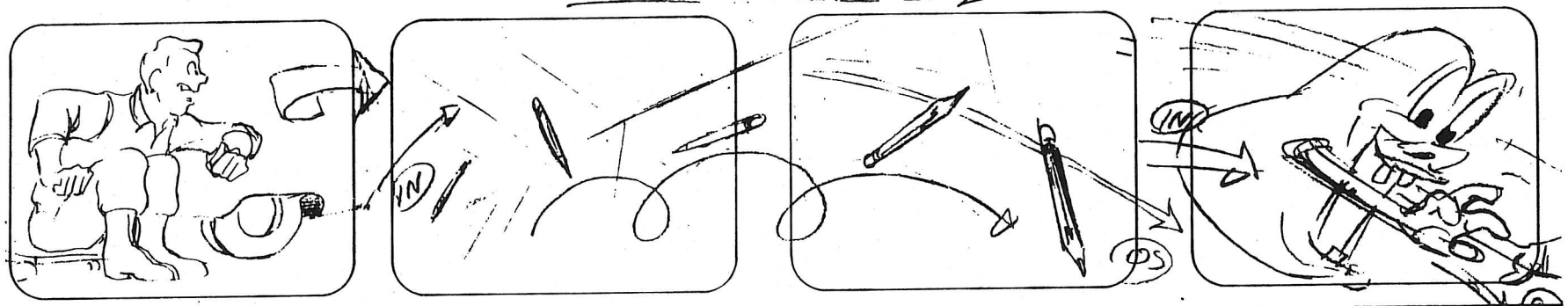
NOTES/

TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			84

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
160		161		161	2 12	161	



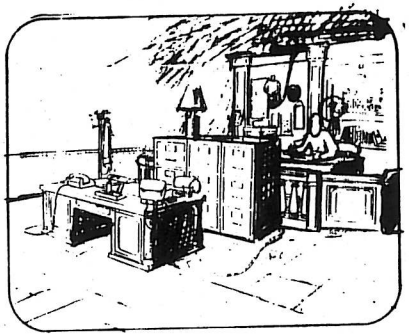
ACTION/ — THEN HE ZIPS O.S. AFTER PENCIL	ACTION/ PENCIL FLIES IN- PAN TO FOLLOW IT AS IT TUMBLES END OVER —	ACTION/ — END TOWARD CAM- PENCIL FALLS O.S.	ACTION/ SLIMER ZIPS THROUGH FRAME AFTER PENCIL SO FAST HE CAN HARDLY BE SEEN
そしてスライマーは鉛筆を追って ビューと O.S. へ.	鉛筆がフレームイン. くるくる回りながら飛んでいくのもフォロー	カメラの方に向かって飛んできて. O.S. へ落ちる.	鉛筆を追ってスライマーがビューンと画面を飛び抜ける. スライマーの姿が
DIALOGUE/ NO TIME FOR DIALOGUE	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ かろうじて見えるくらい速い。
台詞の時間なし			(ドン!) スライマー (これおもしろいぞ!) SLIMER (this is fun!)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ ビューン ZOOM LIKE RACING CAR
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/ パニックの車のように.
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 2 12

DIC AUDIO VISUAL

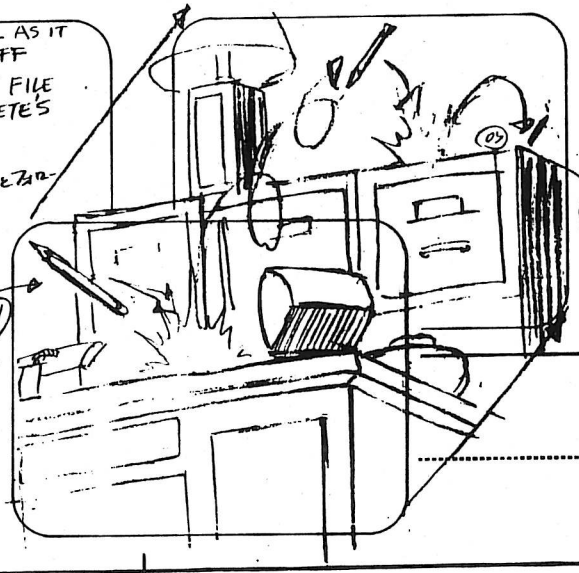
MAINTITLE

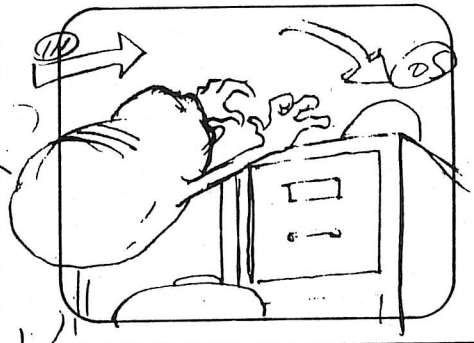
SHOW NO. 7,501 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 45

SCENE 162	TIMING 1:12	SCENE 163	TIMING	SCENE 163	TIMING 5:12	SCENE 163	TIMING



PAN TO FOLLOW PENCIL AS IT FLIES IN, BOUNCES OFF JANINE'S DESK, OFF OF FILE CABINET, O.S. INTO PETE'S OFFICE
飛んでフレームインする鉛筆とカメラ
ジャニーンの机ではずみ、ファイルキャビネットではずみ、センターのオフィスの方に行く。



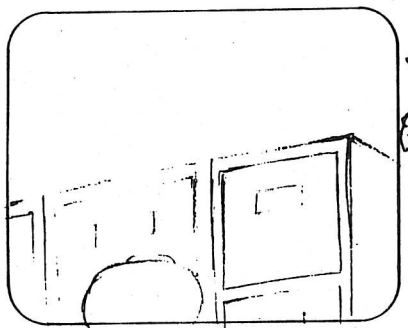


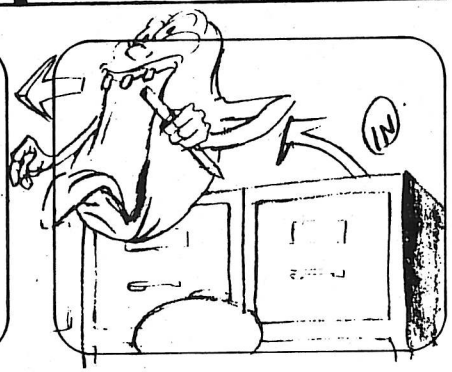
ACTION/ INT. JANINE'S + PETE'S OFFICE PETE IS IN HIS OFFICE WORKING 内 ジャニーンとピーターのオフィス ピーターは自分のオフィスで仕事している。	ACTION/		ACTION/ SLIMER FLIES IN AFTER PENCIL, O.S. BEHIND FILE CABINET 飛んでいってフレームインするスライマー 鉛筆を追ってファイルキャビネットの向こう側へO.S.
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (13) スライマー (やった！やった！)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ ビューン 2000M
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6:12

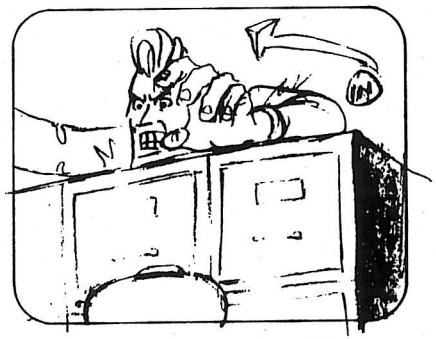
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75012			86

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
163		163		163		164	







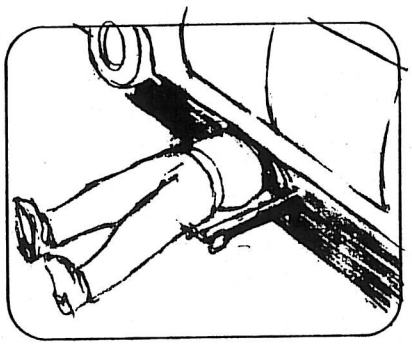
ACTION/	ACTION/ SLIMER FLIES BACK THRU FRAME, ...	ACTION/ ... CHASED BY PETER WHO FALLS ONTO TOP OF FILE CABINET	ACTION/
	スライマーが再び戻ってきて画面を飛び抜ける	ピーターがそれを追う。彼はファイルキャビネットの上にたおれこむ	
DIALOG (103) PETER (OS) Aaaaaaaaggggghhh!	DIALOGUE/ (137) SLIMER (YOW!)	DIALOGUE/ (138) PETER There he is, Ray!	DIALOGUE/ PETER (CONT) See? I told you! He tried to sneak up on me!
ピーター（オフ） アァァァァァ！	スライマー（ヨォウ！）	ピーター ヤリだ、レイ！	ピーター（続き） おかっただろ？俺が言っただろう！奴は俺を襲おうとしたんだ！
SOUND FX/ ブレーキの音 SQUEELING BREAKS	SOUND FX/	SOUND FX/ THUMP ドスン	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. 501811 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 87

SCENE 165	TIMING	SCENE 165	TIMING	SCENE 165	TIMING 3:00	SCENE 166	TIMING 7:12



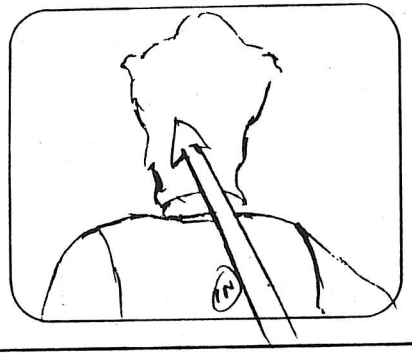
ACTION/ PAN ACROSS GARAGE - RAY'S FEET STICK OUT FROM --	ACTION/ -- UNDER ECTO-1. SLIMER IS NO WHERE TO BE FOUND	ACTION/	ACTION/ DOWNSHOT ON RAY UNDER CAR
ガレージをパン レイの足がエクトワンの下から出ている	スライマーはどこにもいない。		カメラ 車の下のレイ
DIALOGUE/ (105) PETER (VO) Okay, where is he? Where'd he go?		DIALOGUE/	DIALOGUE/ (141) (106) RAY Where'd who go, ...
ピーター(オフ) オーケー、やつはどこだ？ どこへ行ったんだ。			レイ 誰が どこへ行った、て....
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6:12

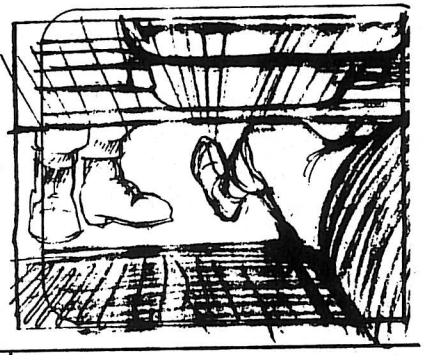
DIC AUDIO VISUAL

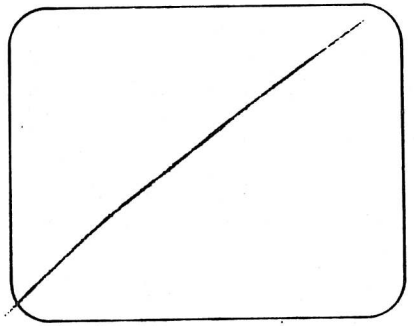
MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
5012			88

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	166			167	4		168	10⁰⁰			







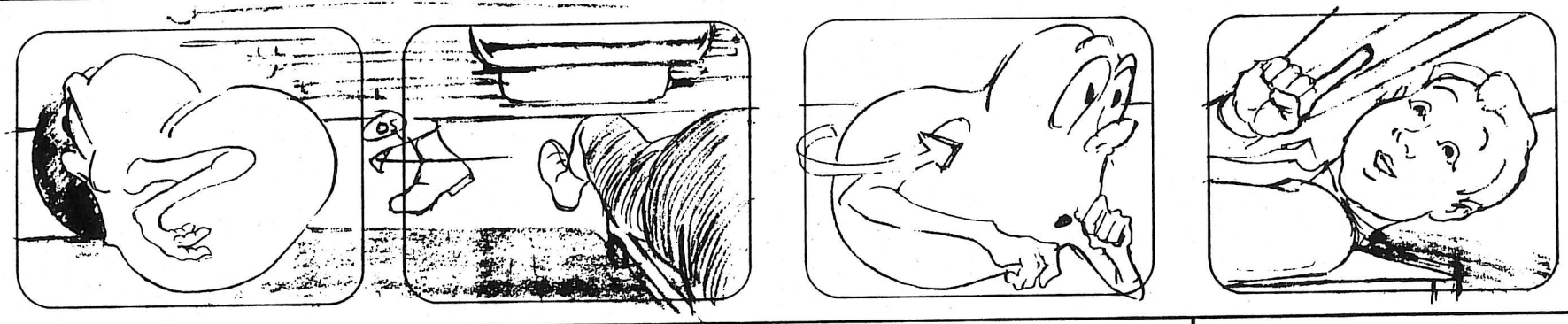
ACTION/ SHIFT FOCUS TO PETER AS HE COMES IN IN FORE GROUND ピントを移してピーターに。前方にフレームインする。	ACTION/	ACTION/ ANGLE UNDER CAR - WE SEE PETER'S FEET, RAY'S TORSO AND LEGS 車の下へアングル。ピーターの足，レイの胴体 そしてレイの脚が見える	ACTION/
DIALOGUE/ RAY (CONT) Peter? (141) PETER You know! レイ (続き) ピーター? ピーター 決まってるだろう!	DIALOGUE/ [redacted] PETER (CONT) The green guy, the little spud, the -- uh -- whatever he was. ピーター (続き) 緑色のヤツさ。チビで丸ってい、あの…え……何でもいいけど ヤツだよ。	DIALOGUE/ (142) RAY Who, what -- where? (143) PETER NEVER MIND, JUST KEEP YOUR EYES OPEN	DIALOGUE/ レイ: 誰，何… どこ? ピーター: 気にすんな，ただ 気付いたら おしえてくれ。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 14⁰⁰

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 49

SCENE 166	TIMING	SCENE 167	TIMING	SCENE 168	TIMING	SCENE 169	TIMING 7:00

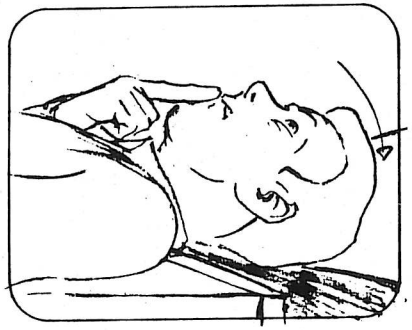


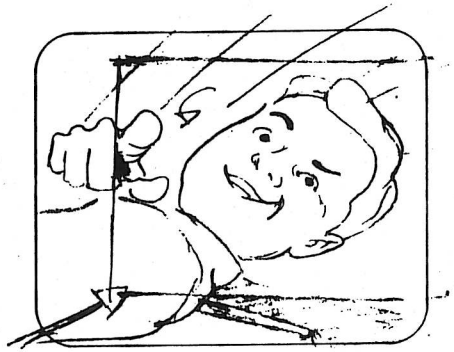
ACTION /	ACTION / PETER WALKS O.S.- HOLD BEAT, THEN PAN OVER TO SLIMER WATCHING	ACTION / SLIMER TURNS BACK TOWARD RAY	ACTION / RAY IS LOOKING AT CAM
	PETER LEAVE O.S. へ歩いていくピーター。少しの間ホールド、それからピーターの足を見ているスライマーにパン。	レイの方に向き直すスライマー	レイはカメラの方を見ている。
DIALOGUE /	DIALOGUE / (143) PETER (CONT)(VO) That thing's a menace.	DIALOGUE / (144) RAY (VO) You know, Peter's right.	DIALOGUE / (145) RAY (CONT) We need to give you a name.
	ピーター(続き)(オフ) あいつは脅威だ。	レイ(オフ) あのね、ピーターは当たってるよ。	レイ(続き) ホラ、君に名前をつけなくちゃ。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7秒

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5012			40

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
169		169		170		170	



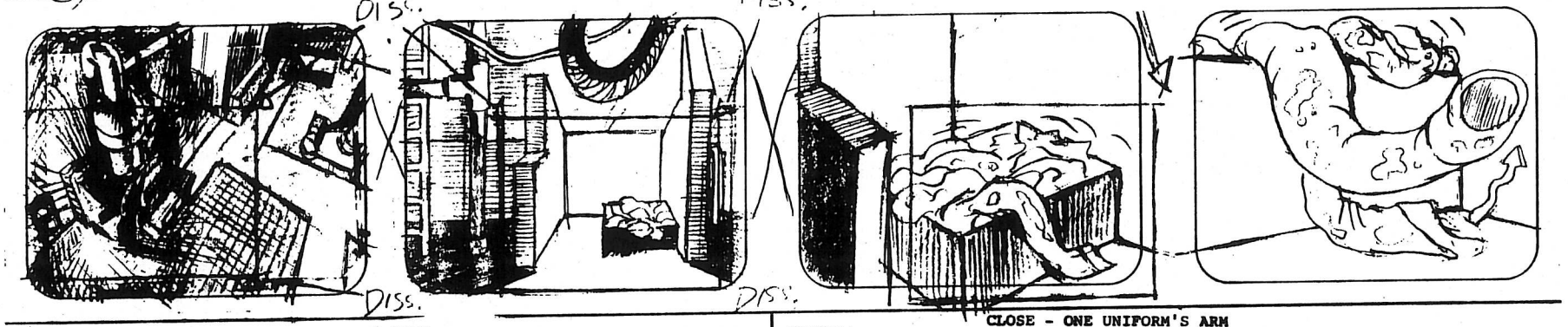


ACTION/ RAY THINKS	ACTION/ RAY TURNS BACK TOWARDS SLIMER - TRUCK IN	ACTION/ SLIMER THINKS ABOUT IT--	ACTION/ --THEN SMILES WIDE, AGREEING
考えるレイ	レイは再びスライマーに顔をもどす。 T.I. (140)	これを考えるスライマー	大きく笑顔をつくり、同意する。
DIALOGUE /	(111) RAY (conspiratorial smile) Just to annoy Peter, what say we call you -- Slimer?	DIALOGUE/ (146-1) SLIMER Hmm...	DIALOGUE/ (147) SLIMER (UH-HUH!)
	レイ（意味ありげな笑い）ピーターが嫌がるようにさア、こう呼んだらどうだろう… スライマーってさ？	スライマー (ブーム…)	スライマー (いいよ!)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5012			91

夜	SCENE 171	TIMING 3:00		SCENE 172	TIMING 3:00		SCENE 173	TIMING 3:00		SCENE 174	TIMING 3:00

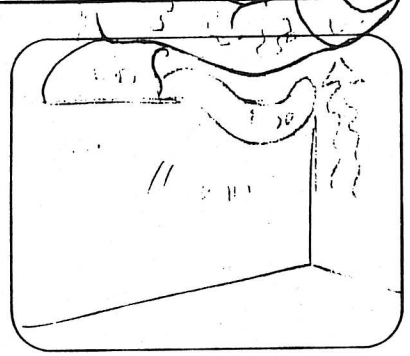


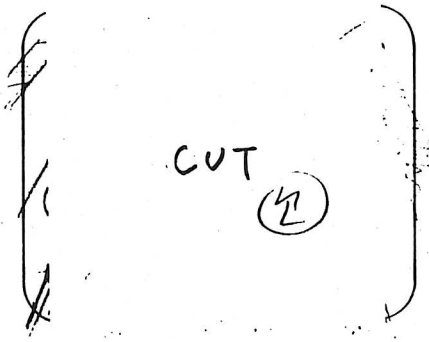
A INT BASEMENT - FAVORING CONTAINMENT UNIT All dark -- except for a glow coming from around the corner of the containment unit. PUSH IN on that glow to	ANGLE - BOX CONTAINING OLD UNIFORMS Suffused in the glow from the containment unit, as before. But there's a difference. The old uniforms are glowing very brightly on their own now -- and PULSATING. There's an odd SOUND, almost the sound of hearts beating.	ACTION/	CLOSE - ONE UNIFORM'S ARM As the uniform arm TWITCHES, then suddenly seems to bulge, like a balloon being inflated. Or, in this case, as if an arm were growing within the uniform!
以 地下室、コンテインメントユニットを中心に暗闇である。コンテインメントユニットの間から射している光だけが見える。カメラ、その光にプッシュイン			寄り 一着のユニホームの腕に。ユニホームがピクピクっと動き、だしぬけにふくらみだす。さながら風船に空気が入るように、というよりこの場合い。
以 PETER (VO) What we didn't know, of course, was that there was an even --	DIALOGUE/ PETER (VO) (CONT) ---bigger menace growing right beneath our noses.	~~DIALOGUE/~~ アングル一古いユニホームのはいった箱以前と同様、コンテインメントユニットからの光で満たされている。しかし、以前とちがうのは、古いユニホームはすでに自らの光で明るく光り、さらに脈打っているのだ。心臓の鼓動のような奇妙な音がしている。	~~DIALOGUE/~~ まるでユニホームの中で、腕が大きくなって(育って)いくかのように!
ピーター(モノローグ) 俺達が知らなかったことは、とりもなおさずそんなことよりも。	ピーター、(続き) もっとずっと大きな脅威が、俺達の鼻先で増大していたことだった。		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ 非常に無気味な音 ほとんど、心臓の鼓動のような音 VERY ODD SOUND, ALMOST LIKE HEARTS BEATING	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 12:00

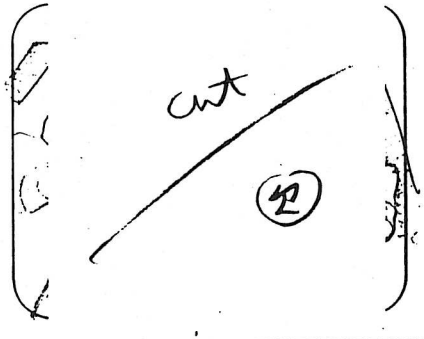
DIC AUDIO VISUAL

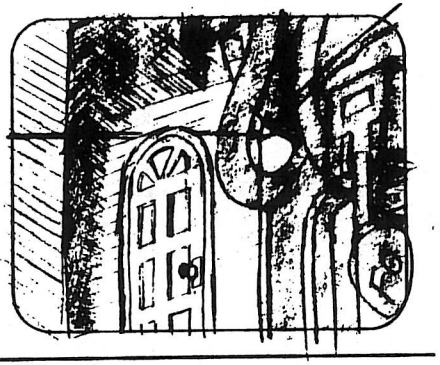
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
NO S· 175 (2)	75 u.1 8			12

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
174		~~175~~		~~175~~	~~3~~	176	2 12







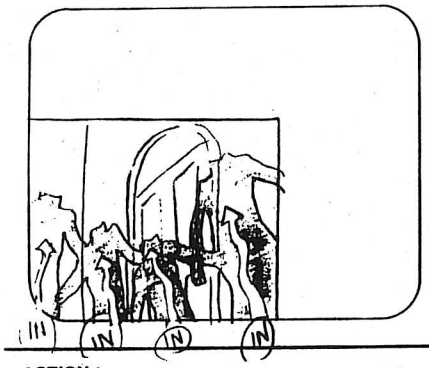


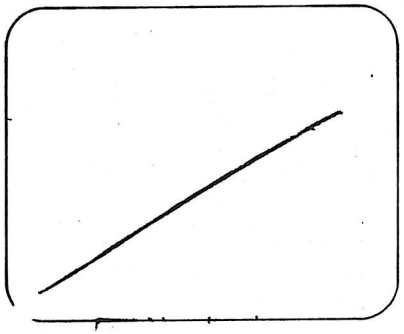
ACTION /	ACTION /	ACT	ACTION /
浮き上る。	ユ	立っ	TRUCK IN ON WALL BEHIND CONTAIN-MENT UNIT WITH IS LIT BY GLOWING UNIFORMS / T.I. コンテインメントユニットの後ろ
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / の壁。光っているユニホームのため明るくなっている。
SOUND FX / 心臓の鼓動 HEART BEATS	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2 12

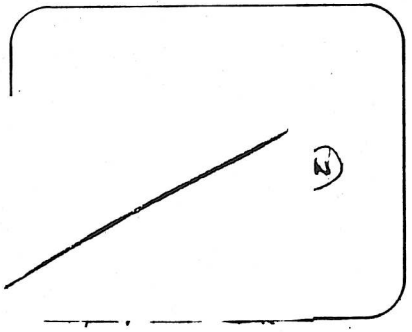
DIC AUDIO VISUAL

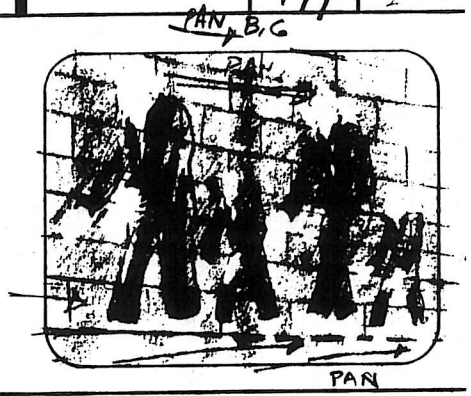
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5012			93

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
176		~~176~~		~~176~~		177	2 00









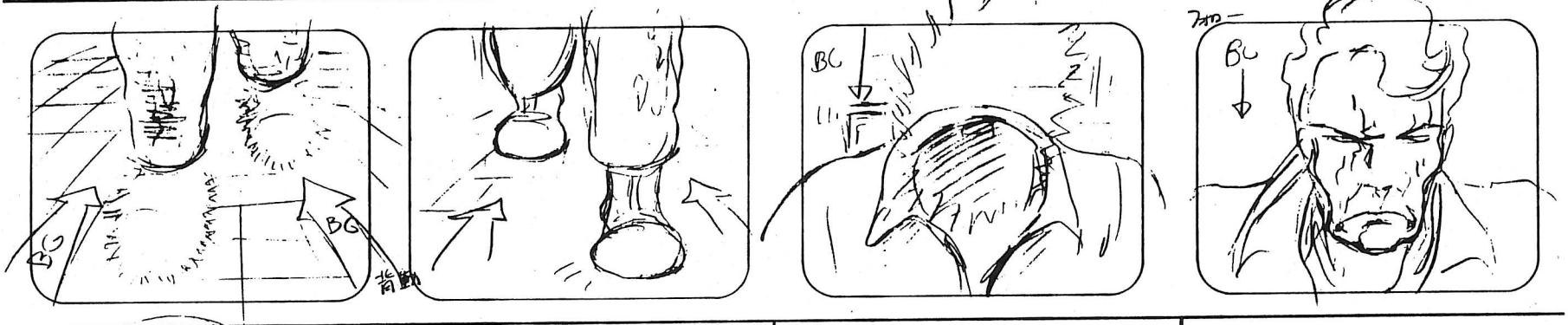
ACTION /	ACTION /	ACTI	ACTION /
suddenly, four SHADOWS fall on the wall, all four vaguely humanoid in shape. They don't so much stand as almost grow into a standing position. ~~THEN, THE UNIFORMS WALK INTO FRAME, TURN~~		TC ME	UNIFORMS WALK SLOWLY, GLOWING OUT OF EVERY OPENING IN THEM
だし抜けに4つの影が壁に加える。すべてどことなくヒューマノイドのような形の影である。それらは人間が立ち上がるような感じではなく、まるで下から育ってくるような感じで立ち上がる。~~そしてユニホームは歩いてフレームに向こうを~~			ユニホームはゆっくり歩く。開いているすべての場所(そでは、えり、すそなど)から光が出ているような感じである。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	~~DIALOGUE /~~
SOUND FX HEART BEATS 心臓の鼓動	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

7' 012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 4

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
178		CON		40'		178A		CONT.		4 00



ACTION/ (CYCLE) LEGS WALK AS GROUND PASSES BY — EERIE GLOW FROM PANTS LEGS FORM INTO BOOTS	ACTION/ くり返し 足が歩いて行く すそからのさみような光りが ブーツの形をとる。	ACTION/ BG PAN AS FIGURE WALKS — GLOW FORMS INTO EERIE PETER HEAD 服が歩いて行くのを フォロー 光りがピーターの頭の形になる —	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/ 心臓の鼓動 HEART BEATS	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 15

	SCENE	TIMING		SCENE 179	TIMING		SCENE 179	TIMING 2 (1)		SCENE 180	TIMING

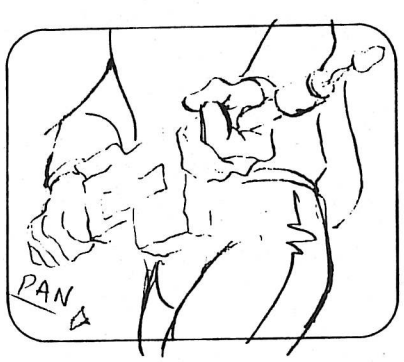
A… (…IER …R! …の	ACTION/ 'PETER' AND 'RAY' WALK SLOWLY – 『ピーター・1』と『レイ・1』はゆっくりと歩いていく。	ACTION/ – GLOWING PACKS FORM ON THEIR BACKS 光るパックが彼らの背中に形づけられる。	ACTION/ 'PETER' "ピーター・1"
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / オバケのゴーストバスターズになった後それぞれに {ピーター・1 レイ・1 イーゴン・1 ウィンストン・1 と記します。	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4 00

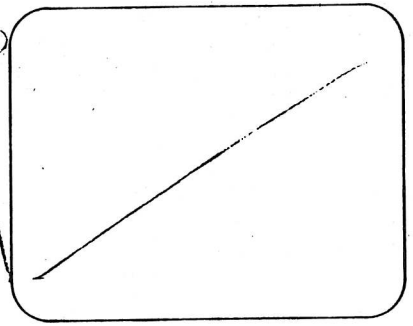
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 16 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
120		121		121	10		





ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
A 'PROTON GUN' FORMS IN HIS HANDS	THEY WALK IN, GO SLOWLY O.S. UP STAIRCASE	CROSS DISS TO:	
「プロトンガン」が彼の手の内に形づけられる。	歩いてフレームイン、ゆっくりと階段をのぼって、O.S.へ	クロスディゾルブ	
DIALOGUE /	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**
SOUND FX /	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**
NOTES /	**NOTES /**	**NOTES /**	**NOTES /**
TIMING /	**TIMING /**	**TIMING /**	**TIMING /** 4 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

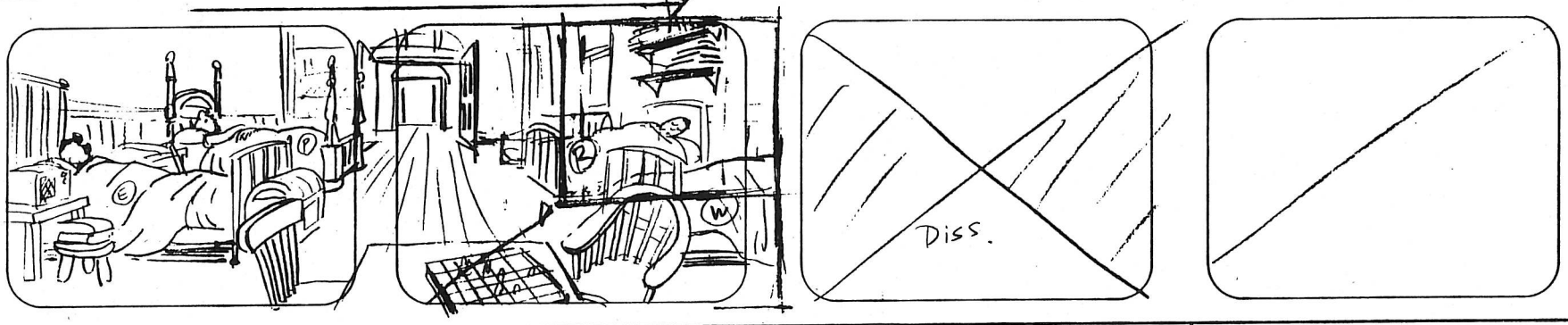
75012 SHOW NO.

DESCRIPTION

ACT NO.

97 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
183		182	3"				



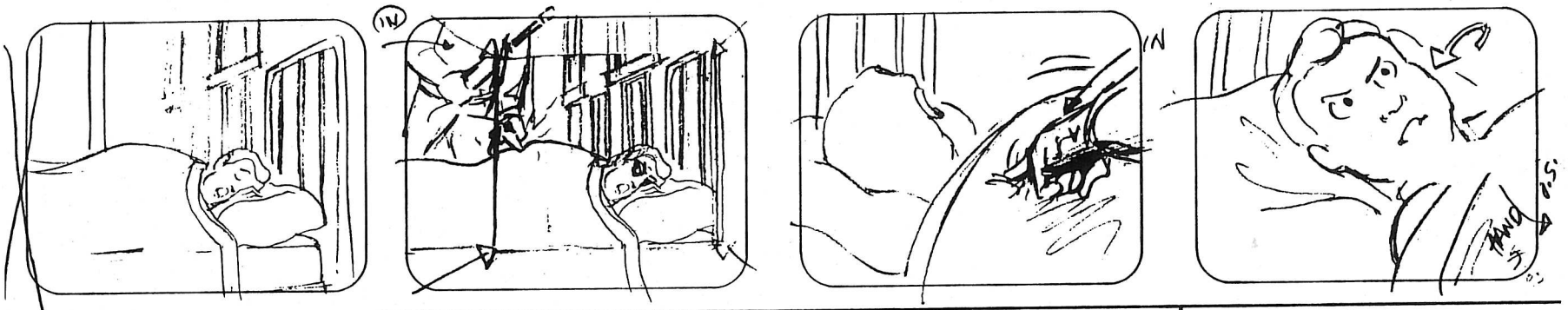
ACTION / PAN ACROSS BUNKROOM - NIGHT - GHOSTBUSTERS ARE SLEEPING TOGETHER バンクルーム(寝室)とパン。夜ーバスターズは皆眠っている	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
(14.1)			
SOUND FX / EXOTIC SNORING NOISES 奇妙ないびきの音	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / GB左ラ パジャマ女.	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3.00

AUDIO VISUAL

MAINTITLE: NO TITLE 98 SC 183

5012 | SHOW NO. 75012 | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 74

SCENE 184	TIMING	SCENE 184	TIMING 1	SCENE 185	TIMING 4	SCENE 185	TIMING



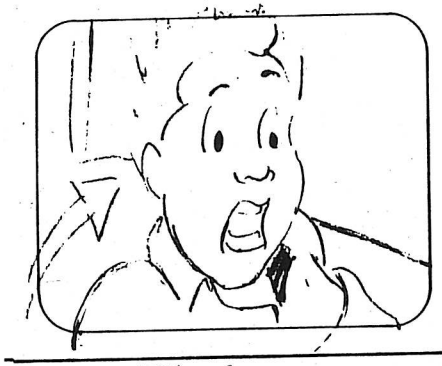
ACTION/ INT, BEDROOM - RAY IS SLEEPING	ACTION/ PETE GHOST COMES IN, JABS HIM ~~WITH GUN BUTT~~ TRUCK IN ON RAY AS HE WAKES UP	ACTION/ 'PETE' CONTINUES TO JAB RAY - REVERSE ANGLE --	ACTION/ --RAY TURNS OVER TOWARDS CAM
内 寝室 レイが眠っている。	『ピーター・I』がフレームイン 指で レイをつつく。 T.I. 目をこするレイ	『ピーター・I』はまだレイをついている。 逆アングルで	クルリとカメラの方に顔を向ける レイ
DIALOGUE/	RAY C'mon, Peter -- cut it out. I'm trying to get some sleep.	DIALOGUE/ RAY (cont'd) I mean it, Peter, --	DIALOGUE/ RAY (CONT) --cut it --
	レイ おい、ピーター、よせよ、寝ようと してるんだからさ。	レイ (続き) よしてくれ、ピーター	レイ (続き) やめ...
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8 ft

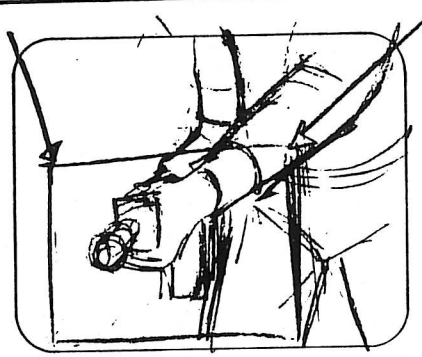
AUDIO VISUAL

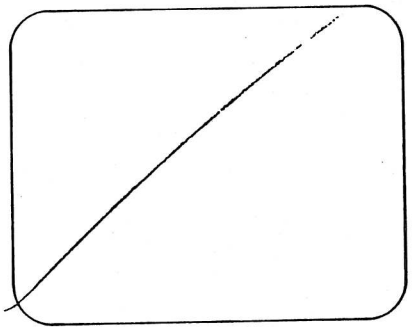
MAINTITLE

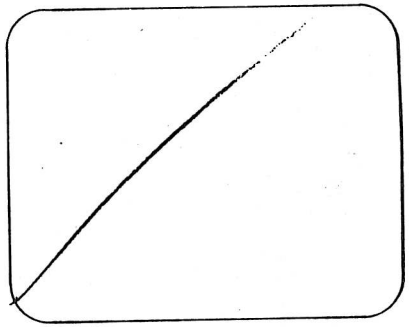
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 100

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
85			2-0				









ACTION/ KEACTS WITH FEAR, SITTING UP (PAN DIAGONALLY TO KEEP HIM IN FRAME) 恐怖にギョッとする。上体を起こす。(なめにパンしてレイを画面内におさめる。)	ACTION/ FAST T.U. ON GUN BARREL 銃口に速いT.U.	ACTION/	ACTION/
DIALOGUE/ Huh?! (REI) (RAY) RAY レイ ハア?!	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 2-00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | 101 PAGE NO.

SCENE 186	TIMING 2	SCENE 187	TIMING	SCENE 188	TIMING 3:00

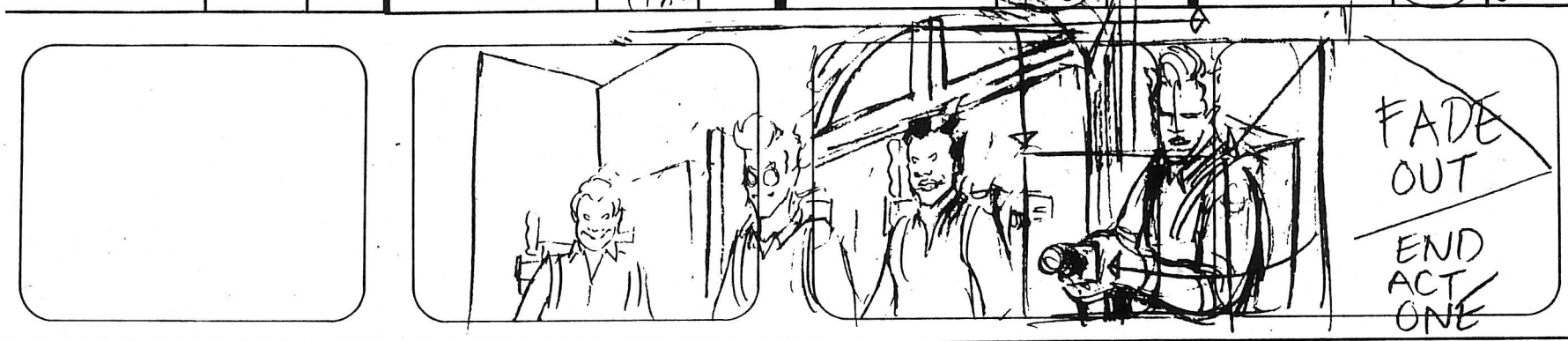
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
	EGON & PETE WAKE UP! イーゴンとピーター目をさます。	THEN REACT IN FEAR, TOTALLY AWAKE そして恐怖の反応。完全に目がさめている。	WINSTON SITS INTO FRAME TOTALLY AWAKE ウィンストン上体を起こしてフレームイン。完全に目がさめている。
DIALOGUE / RAY (VO) Oh, guys! I think --	DIALOGUE / RAY (CONT) (VO) --we've got --	DIALOGUE / RAY (CONT) (VO) --trouble here!	DIALOGUE / RAY (CONT) Big, BIG trouble!
レイ（オフ） オイ みんな！	レイ（続き）（オフ） やっかいなことに	レイ（続き）（オフ） なっちゃったみたいだよ！	レイ（続き） すごーい、やっかいだよ！
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6㍍

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75012 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 102

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		186		186		186	5 00



ACTION /	ACTION / PAN ACROSS FAKE GHOST BUSTERS STANDING IN DOORWAY, END 人つに立つ似せ物のゴーストバスターズをパン	ACTION / PAN ON PETER SWINGING TOWARD TRUCK	ACTION / フェイド・アウト. アウト・ワン 終り GUN RAY-- IN
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / にセピーターのところで T.U.L 本物のGB達の方に銃を向ける	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
		NO SC 187-200	II	1

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
				201	[illegible]	202	—

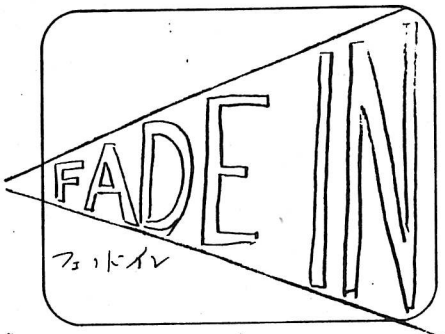
3'12

THE REAL GHOSTBUSTERS

CITIZEN GHOST

ACT II

STORYBOARD PAT BOYETTE

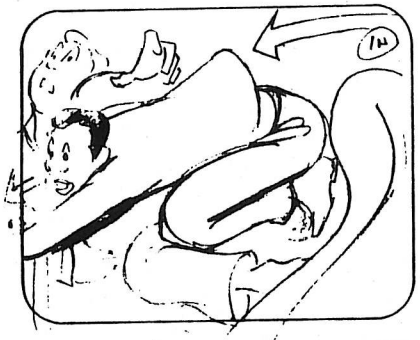


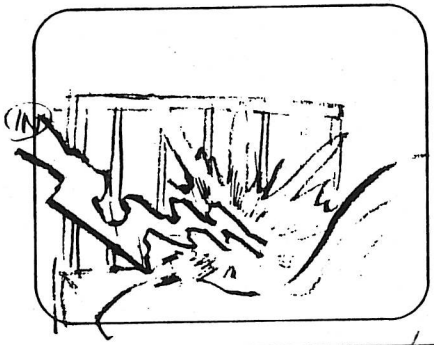
ACTION /	ACTION /	ACTION / FIGURES (FAVORING L-R) ARE GLOWING WITH UNDULATING SOLARIZATION. THEIR FACES ALTERNATE FROM HUMAN TO GROTESQUE.	ACTION / RAY SITS UP IN BED
		ゴーストの『バスターズ』は濃立った光につつまれている。彼らの顔は人間のであったりグロっぽくなったり変っている。	レイが起き上がる。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / RAY - UH... CAN'T WE TALK THIS OVER?!.. (152)
			レイ えっと 話し合えないかな?!
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / ミーニはアクトーIからつづいます。	NOTES / ぶばりのゴーストバスターズは新作コニフォーム	NOTES / 本物のゴーストバスターズはパニック姿
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6'12

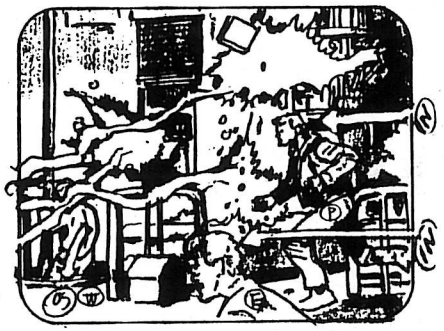
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	2

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
202		202		203	1/12	204	1/12





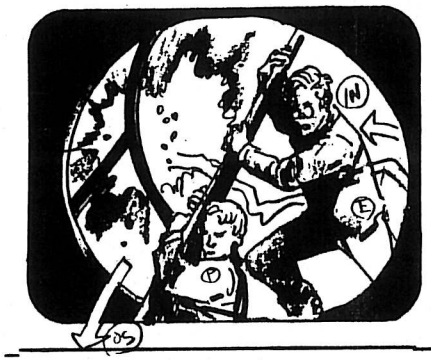


ACTION/ WINSTON DIVES THRU FRAME, TACKLING RAY O.S.	ACTION/ GHOST PROTON BLAST SHOOTS IN, HITS BED	ACTION/ RAY DIVES (O.S.) DOWN FIRE POLE, WINSTON RUNS IN, FOLLOWING HIM	ACTION/ WINSTON SLIDES O.S. DOWN POLE; EGON, PETER RUN IN TOWARD POLE, DODGING BEAM BLAST
ウインストンは飛びながら画面を通る。レイをタクルし、こんはOSへ	ゴーストのプロトン光線がベッドにあたる	レイがポールに向かってとび込み、OSへすべり降りて行く。後からINするウインストン。	ウインストンはポールをすべりおりてO.S.へ。イーゴンとピーターは走ってフレームイン。ポールに向かう。ビームをよけながら走っている。
DIALOGUE/ (153) WINSTON MOVE!!	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (153-1) WINSTON/RAY YELLS	DIALOGUE/ (153-2) PETER/EGON YELLS
ウインストン 動け!!		ウインストン / レイ (叫び)	ピーター / イーゴン (叫び)
SOUND FX/	SOUND FX/ プロトンビーム PROTON BLAST	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				3

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
205	3:00	205		206	4:00	201	3:00



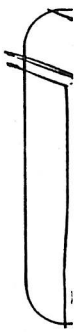
ACTION/ GHOSTBUSTERS DIVE FOR POLE AS BURSTS FLASH	ACTION/ GHOST GHOSTBUSTERS RUN IN, SHOOT DOWN HOLE AFTER BUSTERS	ACTION/	ACTION/ GHOSTBUSTERS ARE PUTTING ON PROTON PACKS- -EGON RUNS IN, OPENS LOCKER DOOR
バスターズはボールに飛びつき、ビームが後方で輝く。	ゴーストの『バスターズ』走り入る。穴から、下のバスターズに向けてビームを撃つ		プロトンパックを着けるバスターズ。イーゴンがフレームインし、ロッカーの扉を開ける。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	PAN TO FOLLOW EGON AS HE SLIDES IN AND O.S. BEHIND ECTO-1. PETER RUNS IN FROM BEHIND ECTO-1, THEN O.S. - RAY RUNS IN, TOWARD LOCKER, FOLLOWED BY WINSTON	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	~~SOUND FX~~/ イーゴンをフォロー。すべってきて、エクトワンの後ろにO.S.する。エクトワンの後ろから走ってフレームインするピーター。そしてO.S.へ。	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	~~NOTES~~/ レイが走ってフレームイン。ロッカーの方へと走る。ウインストンがそれに続く。さらにピーターがつづきOUTするので。	NOTES / ※このカットをさかいとして G.Bたちは G.Bコスチュームにて下さい。
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 10:00

DIC AUDIO VISUAL

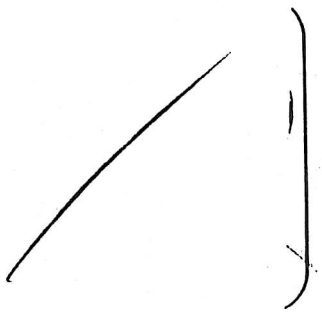
MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	NO SC 210 (空)		4

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
208	2	209	1	~~10~~		~~10~~	



NO SC.210

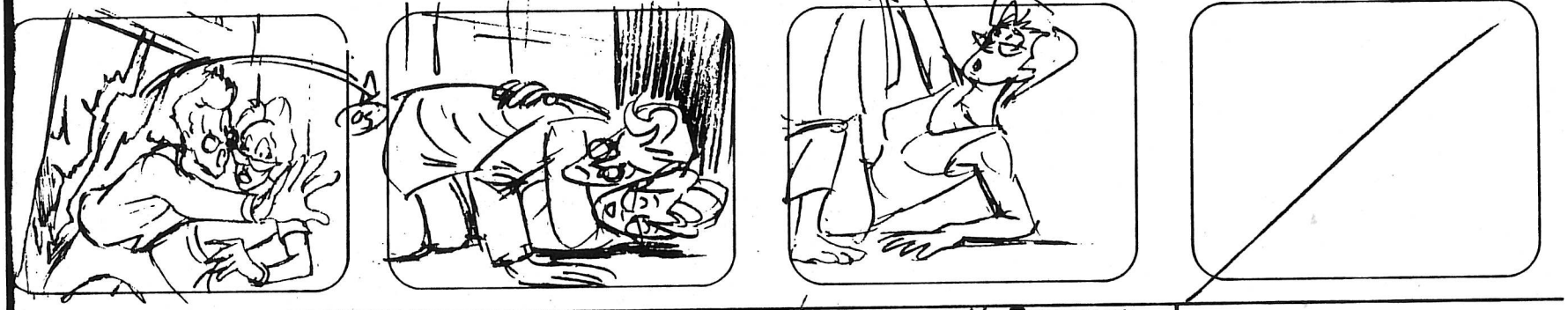


ACTION / JANINE OPENS FRONT [illegible], STEPS ONTO THRESH-HOLD, HOLDING BOX OF DONUTS ジニーンがフロントドアを開けて中にはいろうとする。トーナツの箱を持っている	ACTION / EGON-1 IS IN FIREPOLE HOLE IN CIELING, AIMING PROTON GUN TOWARD JANINE 『イーゴン・1』が天井のポール穴にいてプロトンガンのねらいをジニーンにつける	ACTION / [illegible] O.S. AT EGON - EGON イーゴン O.S	ACTION / -- ~~TOWARD JANINE~~ [illegible]
DIALOGUE / JANINE (154) WHATS ALL THAT NOISE.. (SAID AS ONE LINE) ジニーン この音は一体何…… (1つのまとまった会話のよっていきされる)	DIALOGUE / JANINE (CONT) ... ABOUT ジニーン (続き) なの	DIALOGUE	DIA
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3 12

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				5

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
2/1	2:00	2/2	3:00	2/2			



TION/ EXT. FIREHOUSE - NIGHT. GON TACKLES JANINE O.S.— OTON BLAST HITS OTHER IDE OF DOOR WHERE NINE WAS STANDING 消防署 夜 ンがジニーンにタックルして O.S.へ— トンビムがジニーンがこっていた所の.	ACTION/ EGON AND JANINE ARE ON THE GROUND -- EGON LOOKS BACK THRU DOOR, READY TO FIGHT; JANINE IS ENJOYING EGONS-- 床にころがっているイーゴンとジニーン イーゴンはフロントドアを通して後方を見る. 戦う準備をする. ジニーンはイーゴンと	ACTION/ --PHYSICAL PROXIMETY,-- HE STARTS TO GET UP AND LEAVE -- SHE GRABS HIS ARM 抱き合っているのをうれしがっている。 彼は起き上がりその場を離れようとし始める. — ジニーンは彼の腕をつかむ.	ACTION/
ALOGUE/ (1:00) ドアを撃つ. EGON JANINE! イーゴン! ジニーン!	DIALOGUE/ (1:50) JANINE OH EGON! YOU SAVED ME! ジニーン オー, イーゴン! 私を助けてくれたのね!	DIALOGUE/ JANINE (CONT) DON'T GO! STAY HERE WITH ME, WHERE IT'S SAFE! ジニーン(続き) 行かないで! 私と一緒にいて, ここは安全だわ!	DIALOGUE/
UND FX/ BLAST ズハ ✓	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
TES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
MING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8:00

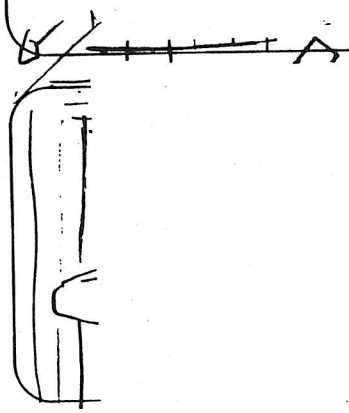
DIC AUDIO VISUAL

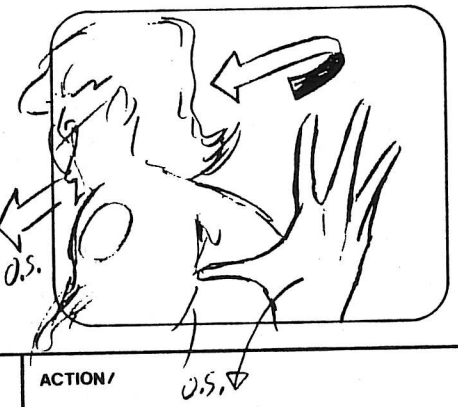
MAINTITLE

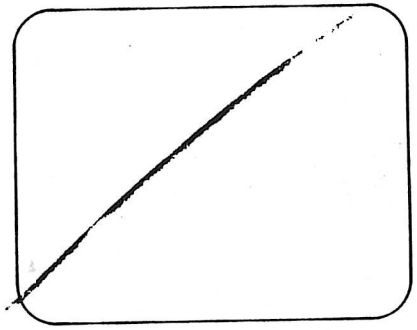
SHOW NO. | DESCRIPTION NO PAGE 7 7ページなし | ACT NO. | PAGE NO. 6

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
			(2/3)	4"	CONT.					

EGON PULLS AWAY FROM HER, TURNS, GOES O.S.; ~~PUT ON RACK AS HE LEAVES~~
イーゴンは放せから
引き離れ、O.S.へ





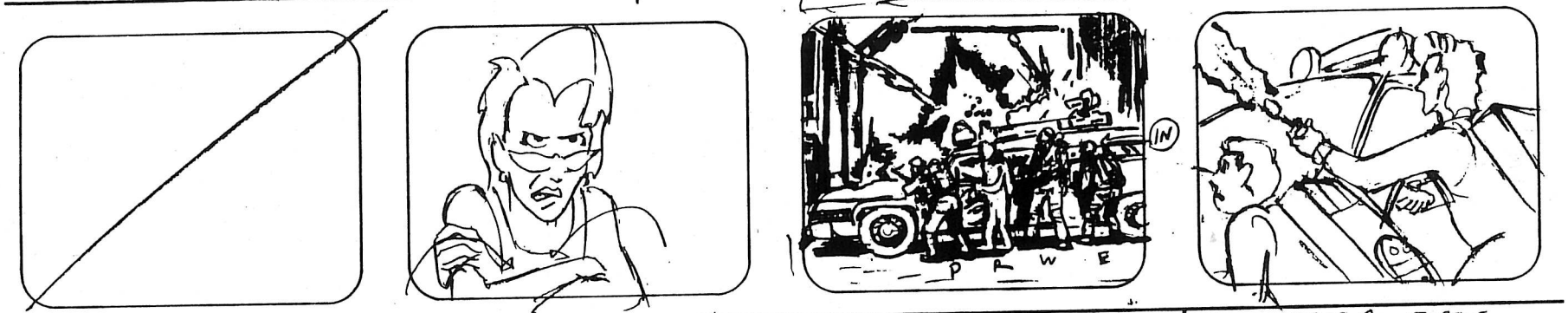


ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / (157) EGON (GUARDEDLY) I-- THINK I'D BETTER GO.	DIALOGUE /	DIALOGUE /
イーゴン（警戒して） オ・オレ、行った方がいいな。		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				4

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		214	12	215	2[illegible]	216	21[illegible]

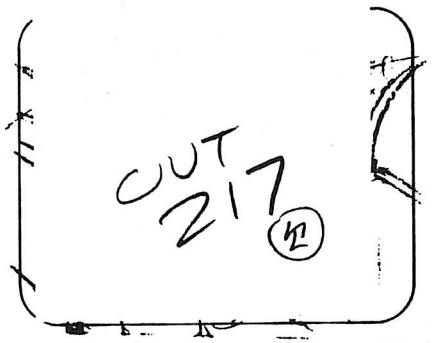


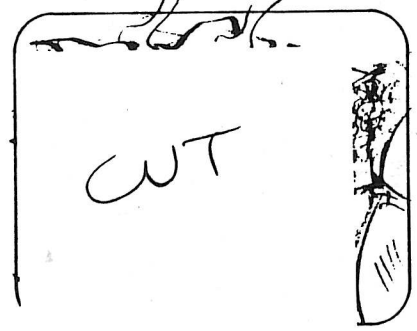
ACTION/	ACTION/ JANINE FOLDS ARMS IN DISGUST	ACTION/ BLASTS FIRE IN STRIKING ECTOY	ACTION/ PETER FIRES PROTON BLAST
	ジニーンは腕組みをし、気を悪くしている。	ゴースト達の『ビーム』がエクトワンにあたる。	ピーターがプロトンビームで撃つ
DIALOGUE/	DIALOGUE/ JANINE: (SULKING) STORY OF MY LIFE!	DIALOGUE/	DIALOGUE/
	ジニーン（拗ねるように）私の人生物語か！		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ ビーム BLASTS EXPLOSIONS	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ 爆発	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7[00]

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				9

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
216		217	212	217		217	





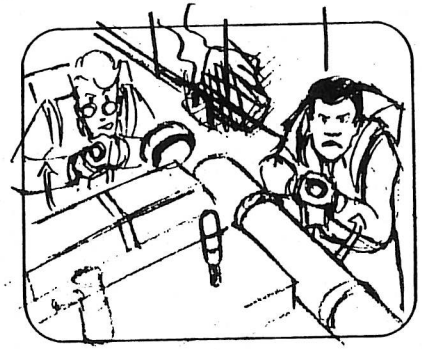
ACTION/ RAY AND PETER DUCK AWAY FROM GHOST PROTON BLAST AS IT HITS	ACTION/ POWN SHOT -- RAY LEANS IN, FIRES OFF PROTON BLAST	ACTI ... AY ... ON ... OOD,	A ... STED
ECHO'S WINDSHIELD GLASS コンストの『プロトンビーム』がエクトロンのフロントガラスに当たり、レイとピーターは	フカン レイがフレームインして、プロトンビームを撃つ。	O. ... ける レイ ... る	
DIALOGUE/ それをよける。 注(ガラスの破片を飛び散らさない。) BSDP	DIALOGUE/	DIAI	D
SOUND FX/ ビーム音 BLAST, BREAKING GLASS	SOUND FX/ PROTON BLAST プロトンビーム	SOUND FX/ プロトンビーム PROTON BLAST, TWISTING METAL	SOUND FX/
NOTES/ ガラスのこわれる音	NOTES/	NOTES/ 金属のひしゃげる音	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 212

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 10

SCENE 218 | TIMING | SCENE 218 | TIMING 1/2 | SCENE 219 | TIMING 4/12 | SCENE 220 | TIMING 1+2



ACTION/ EGON AND WINSTON RAISE THEIR GUNS, ABOUT TO FIRE--

エゴンとウインストーはガンを構え、まさに撃とうとすること…

ACTION/ -- GHOST BLAST SHOOTS IN, HITS ROOF OF ECTO-1

ゴーストのビームがin して、エクトワンの天井に当たる。

ACTION/

(159)

DIALOGUE/ RAY I THINK I'VE GOT THEIR POSITIONS! AIM AROUND THE FIRE-POLE, SIX FOOT RADIUS!

レイ やつらの居所がわかった感じだ。ファイヤーポールの回り、半径6フィートをねらえ！

ACTION/ PETER & WINSTON FIRE PROTON BLASTER

ピーターとウインストーはプロトンビームを撃つ。

(160)

DIALOGUE/ PETER YOU GOT IT!

ピーター 了解してけ！

DIALOGUE/

DIALOGUE/

DIALOGUE/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/ BLASTS etc.

NOTES/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

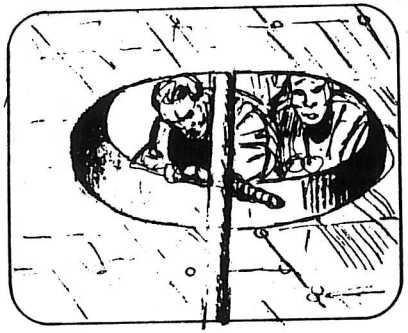
TIMING/

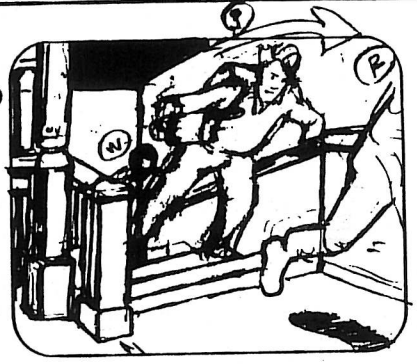
TIMING/ 8.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 11

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
221		221	2/2	22[illegible]	3[illegible]	223	3 00





ACTION/ SPECTRAL GHOSTBUSTERS LOOK DOWN FROM POLEHOLE! THEY DUCK BACK AS - - -

ゴーストの『ゴーストバスターズ』がポールの穴から見おろーす!
再び身をかくす。

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION/ PARTICLE BEAMS HIT - BLASTING A GAPING HOLE.

プロトンビームが穴のへりにヨたり、ぶちこわす。

DIALOGUE /

SOUND FX / BLASTS
プロトンビーム

NOTES /

TIMING /

ACTION/ GHOSTBUSTERS LEAP EXCITEDLY FROM BEHIND ECTO 1.
FOLLOWING DIALOGUE - - GHOSTBUSTERS RUN FROM SC L-R.

エクトワンの後ろから、興奮して飛び上がるバスターズ。
台詞の後、バスターズは画面の左から右へ走り O.S

(161) WINSTON
We've got 'em on the run!
Let's go!

ウィンストン
奴ら逃げ出しなぞ! 行こう!

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION/ HOLD ON EMPTY STAIRWELL UNTIL GHOSTBUSTERS ENTER AT BOTTOM AND CLEAR FRAME AT THE TOP.

何もない階段のおどり場に少しホールドすると、バスターズが下方からフレームインし、画面で通り抜けて行く。

DIALOGUE /

SOUND FX / RUNNING FEET.
走る足音

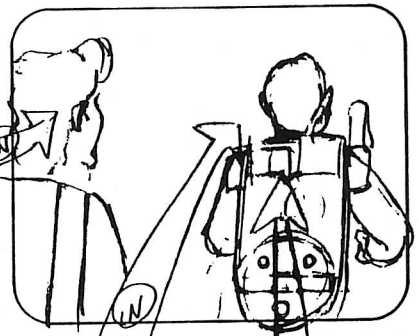
NOTES /

TIMING / +1 8 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				12

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
224	3:12	224		225	2:12	225	



ACTION/ OPEN ON EMPTY BUNKROOM DOORWAY. SOUND OF FOOTSTEPS ON METAL STAIRS. GHOSTBUSTERS SUDDENLY APPEAR.!!!	ACTION/ !!!RUN IN, TOWARD WINDOW--	ACTION/ --ANGLE ON WINDOW— RAY AND PETER--	ACTION/ —RUSH TO OPEN WINDOW--
空のバンクルーム(最上)の入口. 鉄製の階段を昇ってくる足音がする。そして突然 ゴースターズが現われ....	走り入る。 窓に向かって走る。	窓をとらえる. レイとピーターが....	--開いた窓のところに走り寄る。--
DIALOGUE/ (162) RAY OVER THERE! THE WINDOW!	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
レイ — あそこだ。窓のところだ!			
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6.00

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 13

SCENE 225	TIMING	SCENE 226	TIMING 3:00	SCENE 227	TIMING 5:12	SCENE 228	TIMING 2:12

ACTION/ — FOLLOWED BY WINSTON AND EGON

ウィンストンとイーゴンが続く

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ SPECTRAL FIGURES RUN THRU STREET LAMP LIGHT INTO DARKNESS.

コーストのゴーストバスターズ4人が通りを走り抜けて行く。街灯の照らの下から暗闇へと走る。

DIALOGUE/ WINSTON WE'RE TOO LATE! WE'LL NEVER CATCH 'EM NOW!

ウィンストン：遅すぎた！もう今となってはヤツラは絶対つかまえられないよ！

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ TURN BACK INTO ROOM.

部屋の中に目を向ける。

EGON

Might be just as well. We shouldn't go after them until we know what we're dealing with.

イーゴン：そうでもないかな。何と相手にしているのかわかるまでむやみに進うべきではないよ。

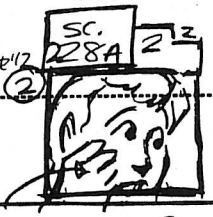
SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ ON RAY.

レイに



RAY

What we're dealing with is us! Those things looked just like us!

レイ：①ボク達が相手にしているのはボク達だよ！②アイツら、ボク達にそっくりだったぜ！

SOUND FX/

NOTES/

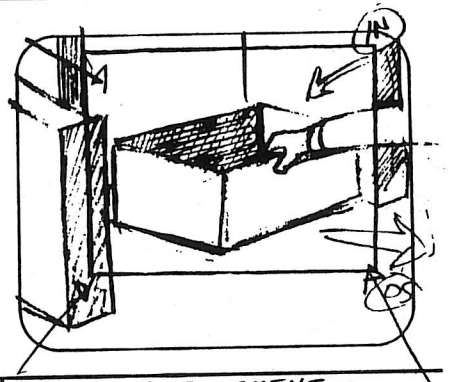
TIMING/ +1:00 13:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 14

SCENE 229	TIMING	SCENE 229	TIMING 8:00	SCENE 230	TIMING 4:12	SCENE 231	TIMING 3:12



ACTION/ PETER WALKS IN, LOOKING OVER HIS SHOULDER TOWARD RAY -- EGON LOOKS AT PETE SUSPICIOUSLY

ケいてフレームインするピーター、肩越しにレイを見る イーゴンは疑い深げにピーターを見る。

ACTION/ PETE LOOKS TOWARD EGON AS EGON SPEAKS

イーゴンが話しだすと 彼の方を向くピーター

ACTION/

ACTION/ INT. BASEMENT -- TRUCK IN ON BOX OLD UNIFORMS WERE IN -- THEN EGON REACHES IN, GRABS BOX O.S.

内 地下室

古いユニフォームのはいっている箱にT.I それからイーゴンが手をのばし箱をつかみO.S.に

(166) **DIALOGUE/** PETER SPEAK FOR YOURSELF, RAY. I COULDN'T LOOK THAT BAD ON A BET.

ピーター 勝手に言ってろよ、レイ。オレは賭けたってあんなひどくないぜ。

(167) **DIALOGUE/** EGON PERHAPS - BUT THEY WERE IN OUR OLD UNIFORMS.

イーゴン 怒るな。でもあいつらおれたちの古いユニホームを着ていた。

(168) **DIALOGUE/** EGON HOW'S THAT POSSIBLE? THEY WERE DESTROYED -- WEREN'T THEY?

イーゴン 何故そんなことが可能なんだ? あれは処分されたんだ、そうだろう?

(169) **DIALOGUE/** PETER (O.S.) 31.12 O.S.

IT DIDN'T TAKE LONG FOR US TO FIGURE OUT WHAT HAD HAPPENED

ピーター(O.S.) 何が起こったかわかるまで長くはかからなかった。

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

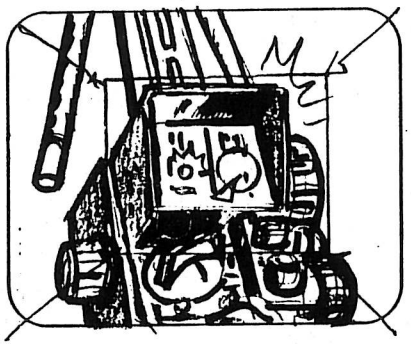
TIMING/

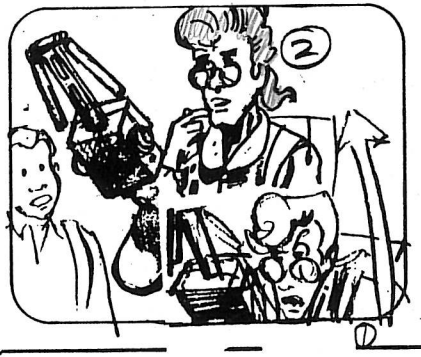
TIMING/ +3 16:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				15

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
232	4:00	233	4:00	234	4:00	235	





ACTION/ EGON CHECKS BOX WITH P.K.E. METER - WINSTON + RAY + PETER WATCH	ACTION/ INSERT C-U P.K.E. METER GOING CRAZY. TRUCK IN	ACTION/ EGON STANDS UP	ACTION/ EGON LOOKS AT CAM TOWARDS PETER, O.S.
P.K.E. メーターで箱を調べるイーゴン ウィンストンとレイ ピーターが見ている。	P.K.E. メーターにクローズアップ メチャクチャに反応している。	立ち上がるイーゴン	イーゴンは O.S. のピーターの方に向かって、カメラを見る。
DIALOGUE/ (170) EGON AS I SUSPECTED, THE UNIFORMS, ALREADY FILLED WITH ECTOPLASMIC ENERGY--	DIALOGUE/ EGON (CONT) --from our battle with Gozer, absorbed even more energy from the containment unit.	DIALOGUE/ EGON (cont'd) ① Ectoplasm's like putty -- the more you add, the bigger it gets.	DIALOGUE/ EGON (CONT) It was only a matter of time until it -- well, woke up and walked away. LITERALLY
イーゴン 思った通りだ。ユニフォームはすでにオレ達のゴーザーとの戦いの時のエクトプラズミックエネルギーが…	イーゴン(続き) 充満していて、さらにコンテインメントユニットからもエネルギーを吸収したんだ。	イーゴン(続き) エクトプラズムはパテのようなものだ -- 加えれば加える様、大きくなっていく。	イーゴン(続き) ただ時間の問題だったんだ。 -- そう、起き出して歩き出るのにはね。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 12:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				16

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
235		236		236	400	237	300

PAN FROM EGON TALKING TO RAY AND WINSTON -- PAN DIAGONALLY TO PETER WALKING NON-CHALANTLY BACKWARDS TOWARDS STAIRS -- THEN HE STARTS TO CLIMB STAIRS

レイとウィンストンに話しているイーゴンからパンななめにピーターにパン。ピーターは知らん顔をして後ろ向きに階段

PAN FAST THEN HOLD

ゆっくりパンし、それからホールド

ACTION/ EGON LOOKS TOWARD RAY AS RAY SPEAKS -- SWITCH FOCUS TOWARD RAY

レイがしゃべると 彼の方を向くイーゴン

レイにピンおくり

~~ACTION/~~ の方へと歩く。それから階段をのぼり始めた

ACTION/

DIALOG (171) RAY

But why do they look like us?

レイ でも なんじボク達そっくりなんだい?

DIALOGUE/

(172) MO EGON

Whenever you touch something, you leav a mental imprint, like a fingerprint. ~~When they took [illegible] uniforms, it's natural that they'd [illegible] the image of the last people wearing them.~~

(173) MO

DIALOGUE/ WINSTON

HOW'D THIS MESS HAPPEN, ANYWAY?

ウィンストン

どうしてこんなことになったんだい、そもそも?

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

~~NOTES/~~ イーゴン

人は何かに ふれると いつも心的な跡を残す。指もんのようにす。

~~NOTES/~~

NOTES/

TIMING/

TIMING/

MIC

TIMING/ +2 15⁰⁰

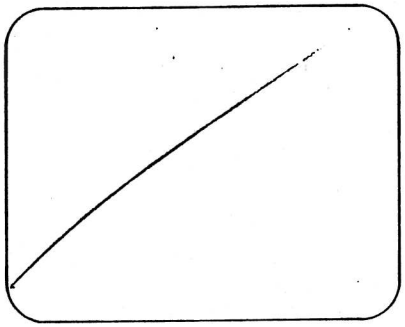
AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	NO PAGE 17 ノンパーシなし		18

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
227						238 (2)		239	—

400



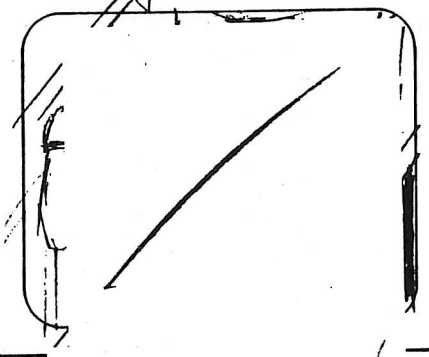
CUT (2)

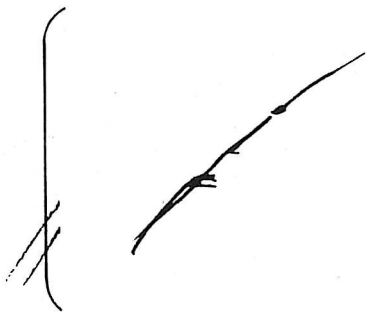
ACTION / AS EGON STOPS TALKING, RAY AND WINSTON LOOK HOSTILEY OFF TOWARD PETER. EGON FOLLOWS THEIR GAZE, LOOKS TOWARD PETER. イーゴンが話を止めると、レイとウインストンは、敵意を持った目でピーターの方を見る	ACTION /	ACTI… OF … RAY… FRO… 階… 強い… レイと…	…BASE …UGHT- / ACTION /
DIALOGUE / イーゴンは2人の視線を追い、ピーターの方を見る。	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (1) (175) STARTS - V.O. セリフ 175 (OS) で始まる
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / セリフ #175 はモノローグの一部なので口ぱくはありません。175の後に続く #174 は口ぱくがいります。
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES / LINE #175 - VO PLEASE DO NOT ANIMATE PETERS LINE #175. LINE #175 IS HEAD. FIRST AND THEN #174 IS SPOKEN BY PETER.
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / +3 ~~400~~ 400

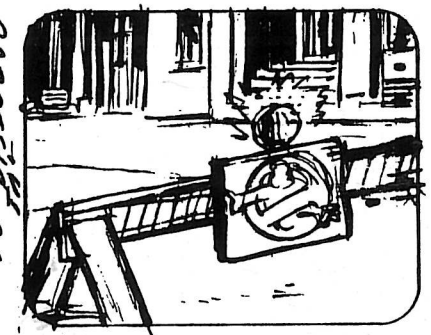
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 40	PAGE NO. 19

SCENE 239	TIMING	SCENE 239	TIMING	SCENE 239	TIMING	昼	SCENE 240	TIMING 500







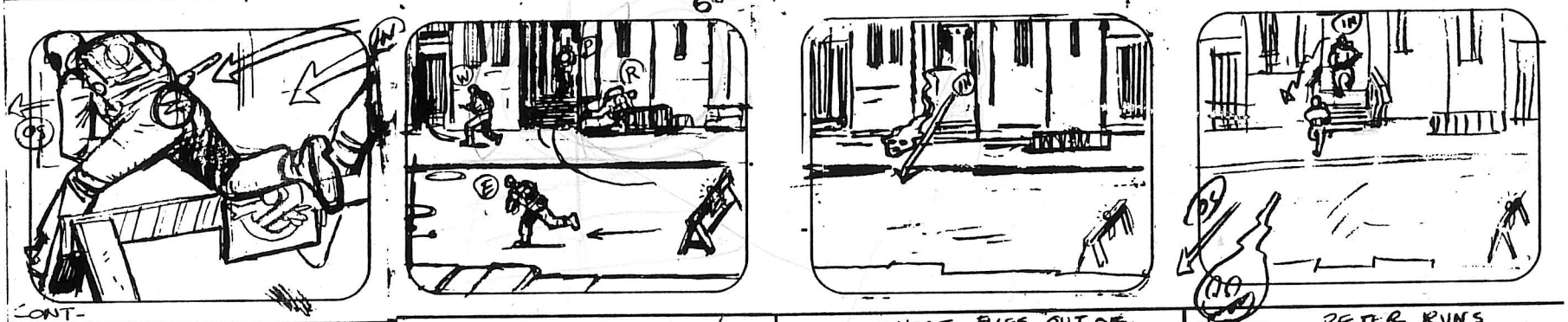
ACTION / PETE GRINS SHEEPISHLY	ACT	STAIRS / ACT	ATS	ACTION / -NYC STREET, EXT, DAY - CLOSE ON GHOST BUSTERS CORDON -- ANIMATE FLASHING LIGHT ON TOP OF SIGN
気弱げにつくり笑いするピーター	そ	2		ニューヨーク市 通り 外 屋 ゴーストバスターズの木でいる —— バスターズのサインの上のライトが点滅している。
② 174				
DIALOGUE / PETER HEH HEH...	DIALOGUE /	175 DIALOGUE / PETER (VO) NATURALLY WE AGREED IT WAS NOBODIES FAULT.		176 DIALOGUE / PETER (VO) IT WAS JUST ONE OF THOSE THINGS
ピーター ヘェ…ハェ……		ピーター(モノローグ) 当然、誰の責任でもないことにすし達は同意した。		ピーター(モノローグ) ただ起きてしまったことなんだ。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /		SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /		NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /		TIMING / 500

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 20

CONT. | SCENE 240 | TIMING | SCENE 241 | TIMING 6ct. | SCENE 241 | TIMING | SCENE 241 | TIMING



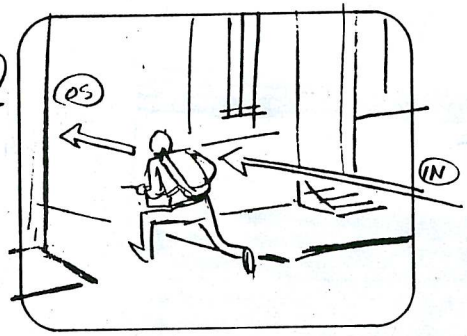
ACTION/ CHARGING GHOSTBUSTERS HURDLE BARRIER	ACTION/ SEARCHING GHOSTBUSTERS DASH INTO DOORWAYS, -- HOLD 2 OR 3 BEATS	ACTION/ GHOST FLIES OUT OF DOORWAY PETER WENT INTO.	ACTION/ PETER RUNS BACK INTO FRAME AFTER GHOST, WHO CONTINUES FLYING O.S.
突進しているバスターズ、木でできた台をすんでで越える。	捜索するバスターズ、入口から走り込んでいく、2~3拍の間ホールド	ピーターのとび込んだ入口から、ゴーストが飛び出てくる。	ピーターが走ってフレームイン逃げてO.S.へ飛ぶゴーストを追っている。
DIALOGUE/ (176-1) PETER (VO) We didn't see 'em again for several days, --	DIALOGUE/ PETER (VO) (CONT) -- during which it was business as usual. We'd almost forgotten about them -- until one day	DIALOGUE/	DIALOGUE/
ピーター(オフ・ナレーション) オレ達はその後、数日はやつらを見なかった。	ピーター(オフ・ナレーション)(続き) その間、ビジネスはいつも通りで、ほとんどオレ達はやつらのことを忘れかけていた……ところがある日……	ピーター(オフ・ナレーション)(続き)	ピーター(オフ・ナレーション)(続き)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +1 6ct.

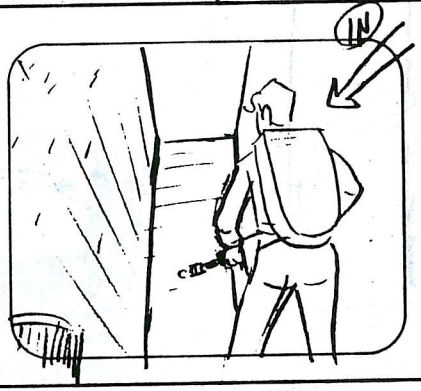
DIC AUDIO VISUAL

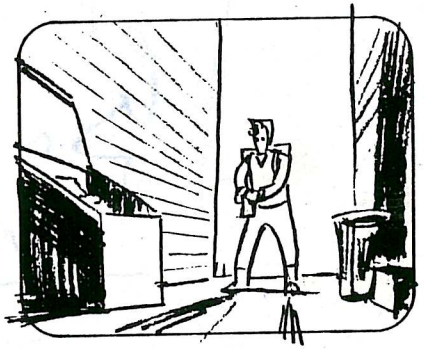
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 7

SCENE 242	TIMING	SCENE 242	TIMING 200	SCENE 243	TIMING 200	SCENE 244	TIMING 200







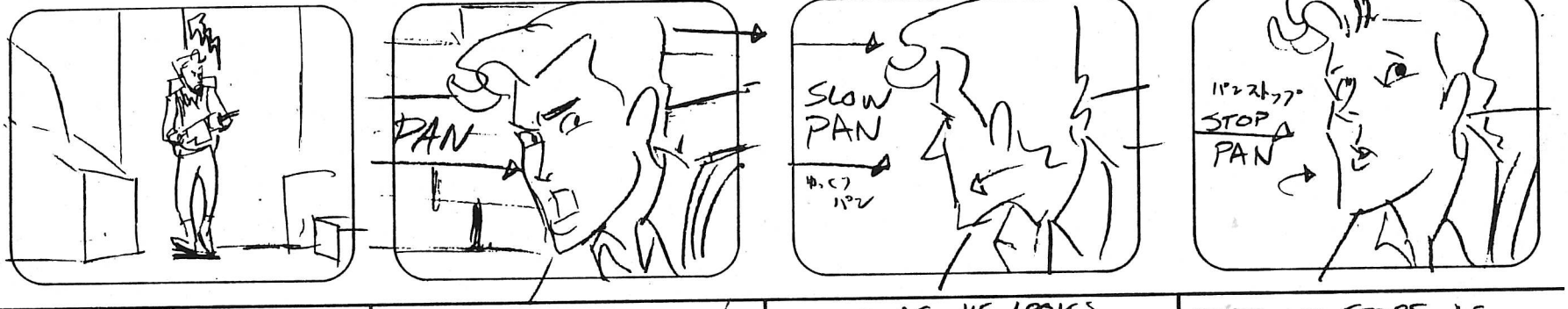
ACTION / PHANTOM FLIES ACROSS STREET AND INTO ALLEY--	ACTION / PETER RUNS THRU FRAME AFTER GHOST	ACTION / INT-ALLEY-DAY PETER RUNS IN, STOPS	ACTION / PETE STANDS IN ALLEY FOR A COUPLE BEATS--
ゴーストは通りと飛んでて、路地へとはいっていく。	ゴーストを追って、ピーターが画面を通り抜ける。	内 路地、日昼 走りこみ、止まるピーター。	数拍の間、路地に立ちつくすピーター
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7.00

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				22

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
244		245		245		245	

1:00



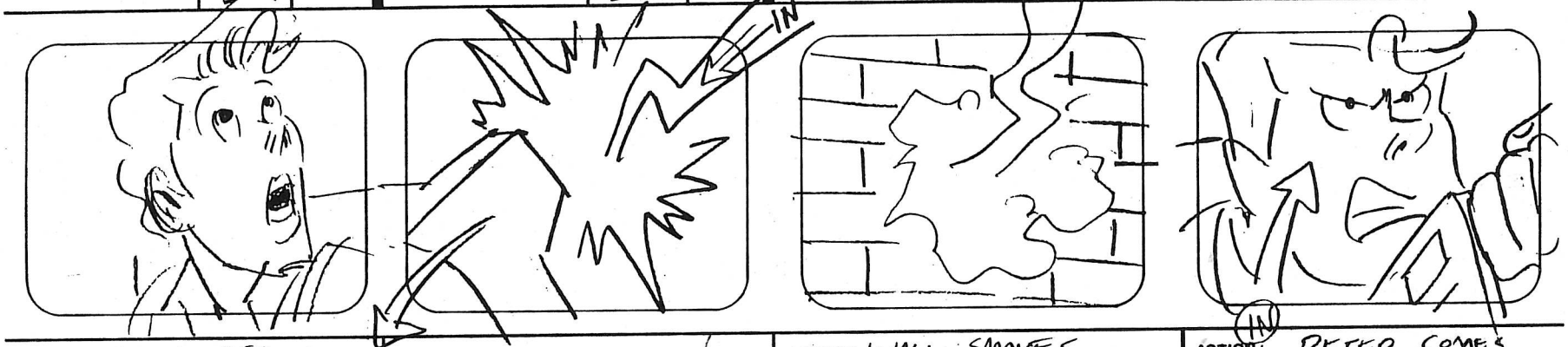
ACTION/ --WALKS UP TOWARD CAM	ACTION/ CLOSE SLOW PAN ON PETE --	ACTION/ -- AS HE LOOKS AROUND FOR GHOST	ACTION/ HE STOPS AS HE HEARS PROTON PACK WARMING UP
カメラに向かって歩いてくる。	寄り。ピーターをゆっくりパン。	ゴーストを見つけようと見まわす。	プロトンパックのパワーアップの音が聞こえると立ち止まる。
DIALOGUE/ 177 PETER (CALLING) OKAY, GHOSTIES!	DIALOGUE/ 178 PETER OLLY-OLLY-OXENFREE! COME ON OUT. DR. VENKMAN PRESCRIBES A NICE LONG NAP IN THE CONTAINMENT UNIT	DIALOGUE/	DIALOGUE/
ピーター（大声で）ホーケー お化けちゃん！	ピーター もうやめようや！出ていでぇ。ドクターベンクマンがコンテインメントユニットでのすてきな長いお昼		
SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ 寝の処方せんを書いてあげるよ。	SOUND FX/ PROTON PACK STARTING TO WARM UP プロトンパックのパワーアップの音	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +4 14.00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 22

SCENE 245	TIMING	SCENE 245	TIMING	SCENE 245	TIMING	SCENE 245	TIMING

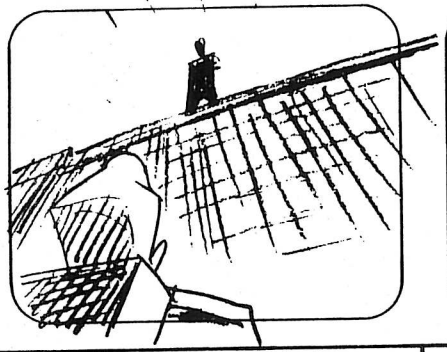


ACTION/ PETER REACTS AS HE LOOKS O.S.	ACTION/ - -DUCKS OUT OF WAY OF INCOMING PHONEY PROTON BLAST	ACTION/ WALL SMOKES WHERE HIT BY BLAST	ACTION/ PETER COMES BACK IN, READY TO FIRE
ピーターは O.S を見ると ギョっとし	ニセモノのプロトンビームをよけて 身をかがめる。	ビームの当たった所が煙を出す。	再びフレームインするピーター 撃つ用意をする。
DIALOGUE/ (179) PETER WHOA!	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (180) PETER HEY! WHO'S THE WISE GUY?!
ピーター ウォォ!			ピーター ヘイ! 誰だ、利口なヤツは?!
SOUND FX/ PROTON PACK WARMED UP プロトンパック パワーアップ	SOUND FX/ PROTON BLAST, プロトンビーム 爆発 EXPLOSION	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO. 24

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
246	2 00	246A	2 00	246B	1 12	247	2 12



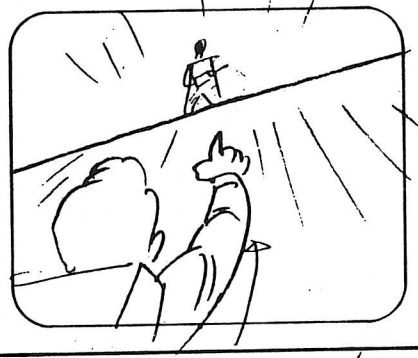
ACTION/ ANIMATE FAST TRUCK IN ON SPECTRAL PETER, WHO IS BACKLIT --	ACTION/ --GUN IS SMOKE! ANIMATE UP--	ACTION/ --TO EXTREME CLOSE UP	ACTION/ CUT TO REAL PETER, WHO IS TOO SHOCKED TO SPEAK
動画で 速いT.1. ゴーストの『ピーター』に。(ピーター-1) 後ろからの光に照らし出されている。	ガンは煙をはいている。 動画で…	極端なクローズアップに。	本物のピーターに。 驚きすぎて 声も出ない。
DIALOGUE/ (181) PETER-1 MY NAME IS--	DIALOGUE/ PETER-1 (CONT) --DR. PETER--	DIALOGUE/ PETER-1 (CONT) --VENKMAN	DIALOGUE/
ピーター-1 オレの名は….	ピーター-1 (続き) ドクター ピーター…	ピーター-1 (続き) ベンクマンだ。	
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ ゴーストのバスターズはそれぞれ ピーター-1 レイ-1 イーゴン-1 ウィンストン-1 と表記します。	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 10 00

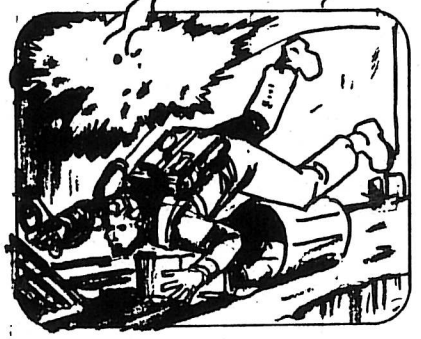
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 25

SCENE 247	TIMING	SCENE 248	TIMING —	SCENE 249	TIMING	SCENE 250	TIMING





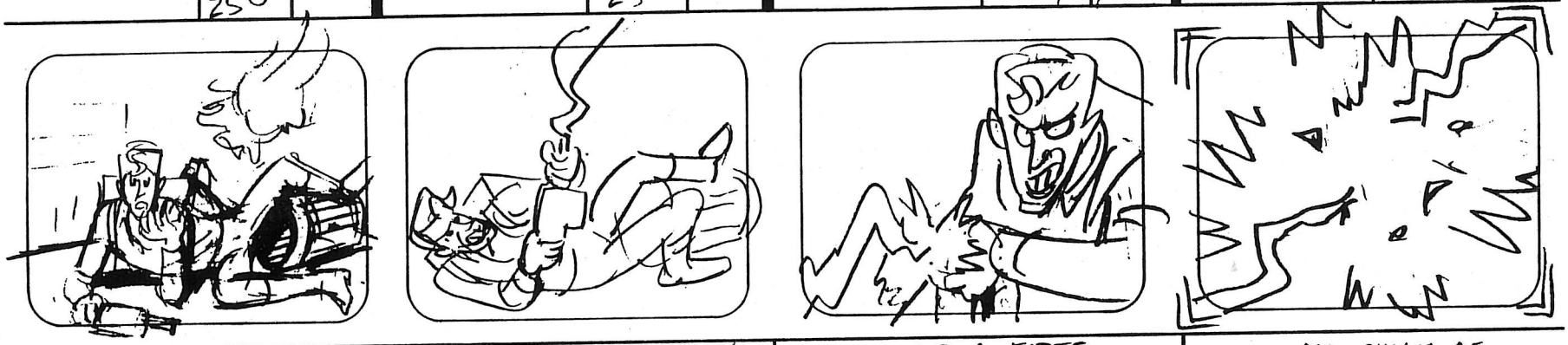
ACTION/ HE RECOVERS, GETS ANGRY	ACTION/	ACTION/ PETER-1 FIRES PROTON BLAST	ACTION/ PETER LEAPS OVER TRASH TO ESCAPE BLAST
気を取りなおし、怒る。	ピーター・1を指示すピーター	ピーター・1がプロトンガンを発射する。	ビームをよけて、ゴミ箱を跳びこすピーター。
DIALOGUE/ (182) PETER NO WAY-- I'M DR PETER VENKMAN! GOT THAT?!	DIALOGUE/ (183) PETER (CONT) THIS TOWN'S ONLY BIG ENOUGH FOR ONE PETER VENKMAN	DIALOGUE/ PETER-1 (CONT) SO ONE OF US MUST GO!	DIALOGUE/
ピーター どんでもない… オレこそが ドクター ベンクマンだ。わかったか?!	ピーター(続き) (184) PETER-1 AGREE! この町の大きさなら1人のピーターベンクマンで充分だ!	ピーター・1(続き) だから、オレ達のどちらかが消えなければな。	
SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ ピーター・1 賛成だ!	SOUND FX/ プロトンビーム PROTON BLAST ~~~→	SOUND FX/ 爆発 EXPLOSION
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 15+2

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 26

SCENE 250	TIMING	SCENE 250	TIMING	SCENE 251	TIMING 1/12	SCENE 252	TIMING 1/12



ACTION: PAN DIAGONALLY TO KEEP PETER IN FRAME — HE LOOKS DIRECTLY AT CAM	ACTION: HE FIRES PROTON GUN	ACTION: PETER-1 FIRES PROTON GUN	ACTION: CAM SHAKE AS PROTON BEAMS MEET, EXPLODE
AS HE SAYS DIAL-- ななめにパンしてピーターを画面内におさめる。	プロトンガンを撃つ	ピーター・1 プロトンガンを撃つ	カメラブレ。2つのプロトンガンが当たり、爆発する。
DIALOGUE: (165) PETER WHY DO I SAY THINGS LIKE THAT? I ALWAYS GET IN TROUBLE!	DIALOGUE:	DIALOGUE:	DIALOGUE:
ピーター どうして、オレちんなこと言ってしまうんだろ? いつもやっかいなことになるんだ!!			
SOUND FX:	SOUND FX: プロトンビーム PROTON BLAST	SOUND FX:	SOUND FX: 爆発 EXPLOSION
NOTES:	NOTES:	NOTES:	NOTES:
TIMING:	TIMING:	TIMING:	TIMING: 3:00

DiC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			71	64

	SCENE	TIMING
	252A	
CONT	252A	
CONT	252A	3 00

GHOST IN ゴーストがフレームイン

ACTION / FRIGHTENED GHOST ZIPS UP INTO SC. AWAY FROM CAM.
恐怖におののくゴースト ピューーとフレームイン. カメラから遠ざかっていく.

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / PROTON BEAMS SNAG GHOST
プロトンビームがゴーストをとらえる.

DIALOGUE /

SOUND FX / プロトンビーム.
PROTON BLASTS

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

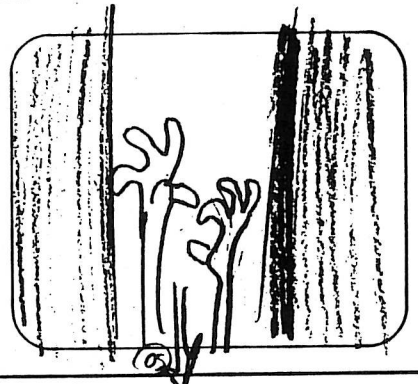
TIMING /

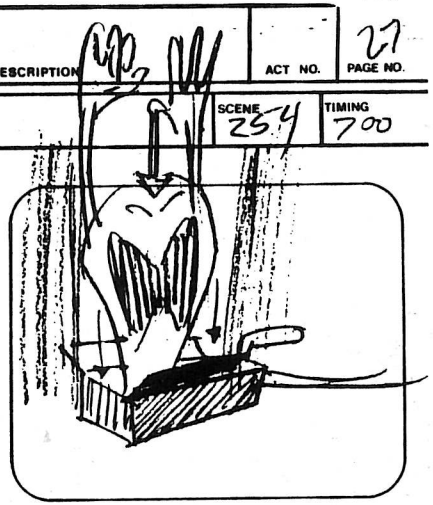
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 27

SCENE 253	TIMING	SCENE 253	TIMING	SCENE 253	TIMING 200	SCENE 254	TIMING 700



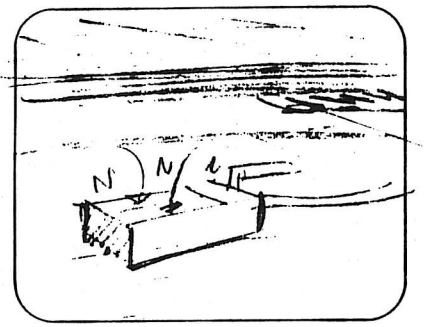


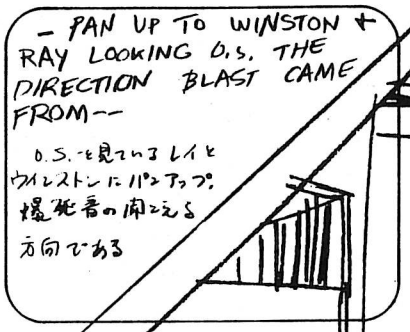
ACTION/ CLOSE ON GHOST TRAPPED BY PROTON BEAM	ACTION/ -BEAM OF LIGHT SHOOTS IN, ENVELOPES GHOST --	ACTION/ - - SUCKING IT O.S.	ACTION/ ANGLE ON OPEN TRAP, EMITTING LIGHT- GHOST IS SUCKED INTO TRAP
ゴーストが捕り、プロトンビームにつかまっている。	(トラップの) 誘導光がシュンとフレムイン。ゴーストをつつみ込み...	O.S へ吸い込む。	開いたトラップをとらえる。誘導光を発している。ゴーストがトラップへと吸い込まれる
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 900

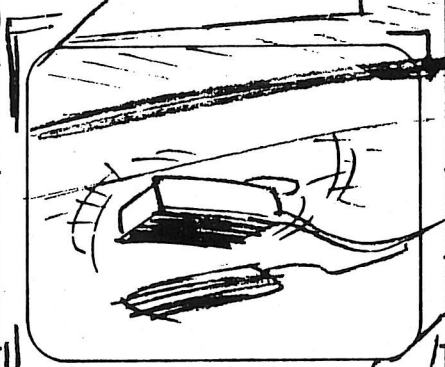
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				21

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
254		254		254		254	







EXPLOSION

ACTION / TRAP SNAPS SHUT— SUDDENLY,	ACTION /	ACTION /	ACTION / --THEN THEY LOOK UP TOWARDS O.S. VOICE
パタンと急に閉じるトラップ			それから O.Sの声の方を見上げる
DIALOGUE /		DIALOGUE / (186) WINSTON WHAT WAS THAT?	DIALOGUE / (187) WINSTON-1 (OS) YOUR DESTINY!
		ウインストン 何だあれは?	ウインストン (オフ) お前達の運命だ!
SOUND FX / パタン SNAP		SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / 爆発、と共に画面動 CAM. SHAKE WITH O.S. EXPLOSION	NOTES / この爆発音は画面外で Ⓟと Ⓟ-1のフロトン光線がなう突くた音です。	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 19 | PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE 255	TIMING	SCENE 255	TIMING	SCENE 255A	TIMING 1/12

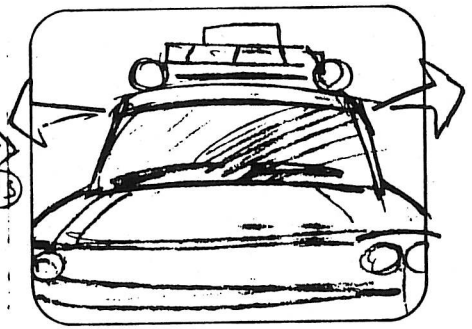
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / EGON-1 SHOOTS
	(88)		イーゴン・1 撃つ
DIALOGUE /	DIALOGUE / EGON-1 SURRENDER! IT IS THE ONLY-- LOGICAL THING TO DO. イーゴン・1 降服せよ。それが唯一論理的なことだ。	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / プロトンビーム PROTON BLAST
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5¹²

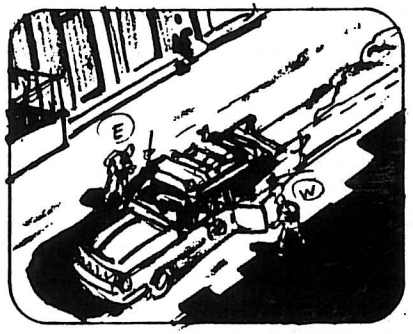
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. III | PAGE NO. 90

SCENE 256	TIMING 2:00	SCENE 257	TIMING	SCENE 257	TIMING 2:12	SCENE 258	TIMING 2:12





ACTION/ EGON AND WINSTON DIVE FROM BLASTS.

イーゴンとウインストンビームをよけるように跳ぶ。

ACTION/ ECTO 1 ROARS DOWN STREET TOWARD EGON AND WINSTON — THEY MOVE OUT OF THE WAY

エクトワンがイーゴンとウインストンに向かって猛スピードで走って来る。2人とも道をあける。

ACTION/ SCREECHES TO A STOP BETWEEN THEM

2人の間でキキーッと止まる。

(189)

EGON + WINSTON OPEN DOORS, JUMP IN

イーゴンとウインストンドアを開けとび乗る。

DIALOGUE/

DIALOGUE/

DIALOGUE/ PETER (V.O) GET IN

ピーター(V.O) 乗れ.

DIALOG

SOUND FX/ BLASTS FOLLOWED BY OS SCREECHING OF TIRES.

SOUND FX/ ROARING ENGINE エンジンのうなる音

SOUND FX/ 急ブレーキの音 SQUEELING BRAKES

SOUND FX/

~~NOTES/~~ プロトンビームの音 その後タイヤのきしむ音が続く。

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

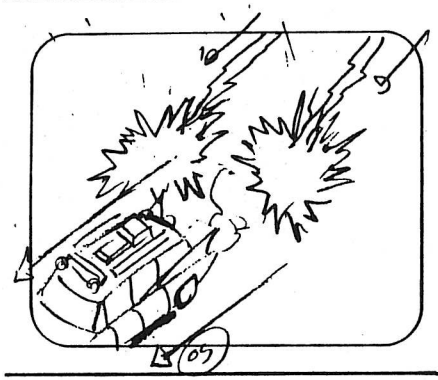
TIMING/

TIMING/ 7 10

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				31

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
258		259	—	260	4'12	260	



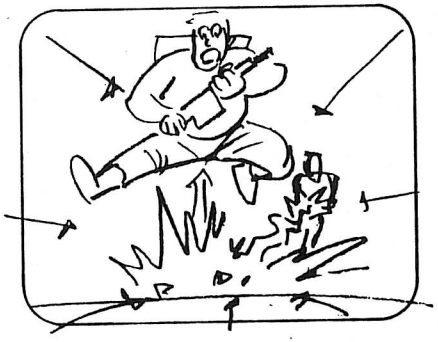
ACTION/ CAR DRIVES O.S. TWO PROTON BOLTS STRIKE IN, MISSING CAR 車がO.Sへ走り 2本のプロトンビームが撃ち込まれるが車をのがす。	ACTION/ SQUEELING TIRES AND SWAYING PASSENGERS AS NEGOTIATES A BUMPY TURN. 急ハンドルのため、タイヤがきしみ、乗員をゆり動かしながら走る。	ACTION/ CLOSE ON RAY RUNNING FULL OUT -- FAST PAN B.G. 寄り レイに。 限界の速さで走る。 速いB.G.パン	ACTION/ RAY DUCKS ASIDE AS PROTON BLAST HITS WALL NEXT TO THEM レイ、横によける。 プロトンビームが彼のわきの壁にあたる。
DIALOGUE/ —	(190) PETER We'd better move! My double lost track of me in the explosion, but he'll catch up fast. (190) WINSTON But where's Ray? ピーター 逃げたほうがいいぜ! オレのそっくりは爆発でオレを見失ったけど、すぐ追いついてくる	DIALOGUE/ (192) RAY (OUT OF BREATH) THIS IS NUTS! レイ (息を切らせながら) 気違いざただ!	DIALOGUE/
SOUND FX/ REV! 車	SOUND FX/ SPEEDING CAR - SQUEALING TIRES! キーキー タイヤのなる音	SOUND FX/	SOUND FX/ プロトンビーム、爆発 PROTON BLAST, EXPLOSION
NOTES/	~~NOTES/~~ 台詞/ウインストン でも レイはどこだ?	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +3'12 (1190)

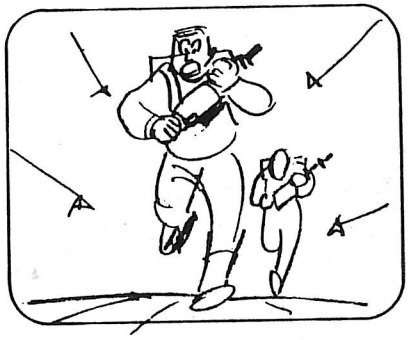
DIC AUDIO VISUAL

MAIN TITLE くり返し

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 27

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
266		REPEAT CYCLE	261	5:00		271			261	





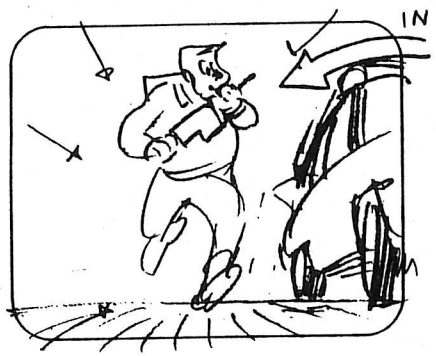
ACTION/ RAY CONTINUES RUNNING レイ 走り続ける。	ACTION/ EXT STREET DAY. RAY RACES TOWARD CAM. PURSUED BY HIS DOUBLE. -ANIMATE B.G. 外 通り. 昼 レイは猛スピードで カメラに向かって走ってくる。レイ-2に 追われている。BG動画	ACTION/ RAY-1 SHOOTS PROTON BLAST UNDER RAY'S FEET--RAY JUMPS UP, AVOIDING IT -- レイ-1が レイの足元にプロトンガンを 撃つ。レイは、ジャンプしてこれをよけ…	ACTION/ --THEY CONTINUE RUNNING 引き走り続ける
DIALOGUE/ (193) RAY (GASPING FOR BREATH) レイ (ぜいぜいあえぐ)	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/ REPEAT BG ANIM. CYCLE AND RUN CYCLE	NOTES/ FAR BG JUST SLOW PAN →	NOTES/
TIMING/	TIMING/ くり返し 背動 くり返し 走るパターン	TIMING/ 遠くの方は ゆっくり PAN	TIMING/ 5:00

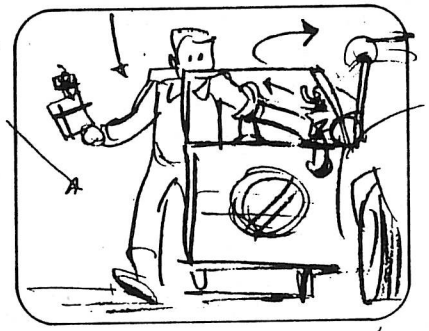
DIC AUDIO VISUAL

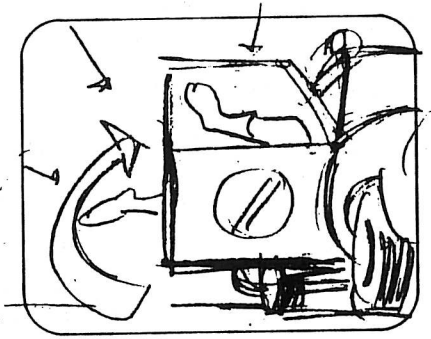
MAINTITLE

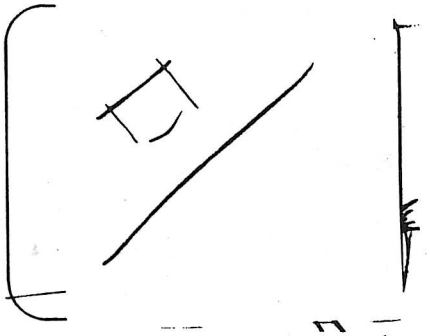
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 47

SCENE 261	TIMING		SCENE 261	TIMING		SCENE 261	TIMING		SCENE	TIMING







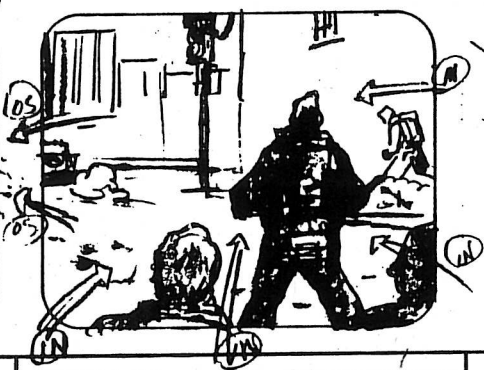


ACTION/ ECTO-1 DRIVES UP NEXT TO RAY SLOWS DOWN- CONTINUE PAN BIG. --	ACTION/ -- DOOR FLIES OPEN PETER GRABS RAY --	ACTION/ -- PULLS HIM O.S. INTO CAR, DOOR SLAMS --	ACT
エクトワンが、レイの横に走り込み、スピードをおとす。 B.G. ハと続ける。	ドアがバッと開き、ピーターがレイをつかみ…	車内に引き込み O.S. バタンと閉まるドア	
DIALOGUE/	DIALOGUE/ (YM) PETER ALL ABOARD! ピーター 全員乗車!	DIALOGUE/	DI
SOUND FX/ SQUEELING TIRES	SOUND FX/	SOUND FX/ バタン	SOUND FX/ ACCELERATING ENGINE
NOTES/ タイヤのキシむ音	NOTES/	NOTES/	NOTES/ 加速するエンジン音 C-62へ
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				14

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
262		262		263	3 00	264	=



ACTION/ ECTO-1 DRIVES IN, AWAY FROM CAM --	ACTION/ SPECTRAL GHOSTBUSTERS COME INTO FRAME AS ECTO-1 DRIVES O.S.	ACTION/ THEY ARE ANGRY	ACTION/ TRUCK IN ON FIREHALL. EXT. NIGHT.
走ってフレームインのよエクトワン カメラから遠ざかっていく。	ゴーストの『バスターズ』がフレームインエクトワン O.S.へ走り去る。	貧怒っている。	外、夜 T.I. 消防署
DIALOGUE/ (195) PETER (VO) YEAH, IT WAS WORSE --	DIALOGUE/ PETER (VO) (CONT) -- THAN WE THOUGHT, BAD ENOUGH WE HAD FOUR SPECTRES THAT LOOKED LIKE US --	DIALOGUE/ PETER (VO) (CONT) -- THEY WANTED TO BE US?	(196) PETER (VO) And the only way they could do that -- was to get rid of the originals -- us!
ピーター (モノローグ) そう、事はオレ達が考えてたよりてどかった。	ピーター (モノローグ) (続き) オレ達そっくりのお化けが4人いるだけでもそどいのに..	ピーター (モノローグ) (続き) ヤツラはオレ達になりたがったんだ。	ピーター (モノローグ) そうなる方法は唯一つ... オリジナルを取り除くことさ... オレ達をだよ!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 13 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

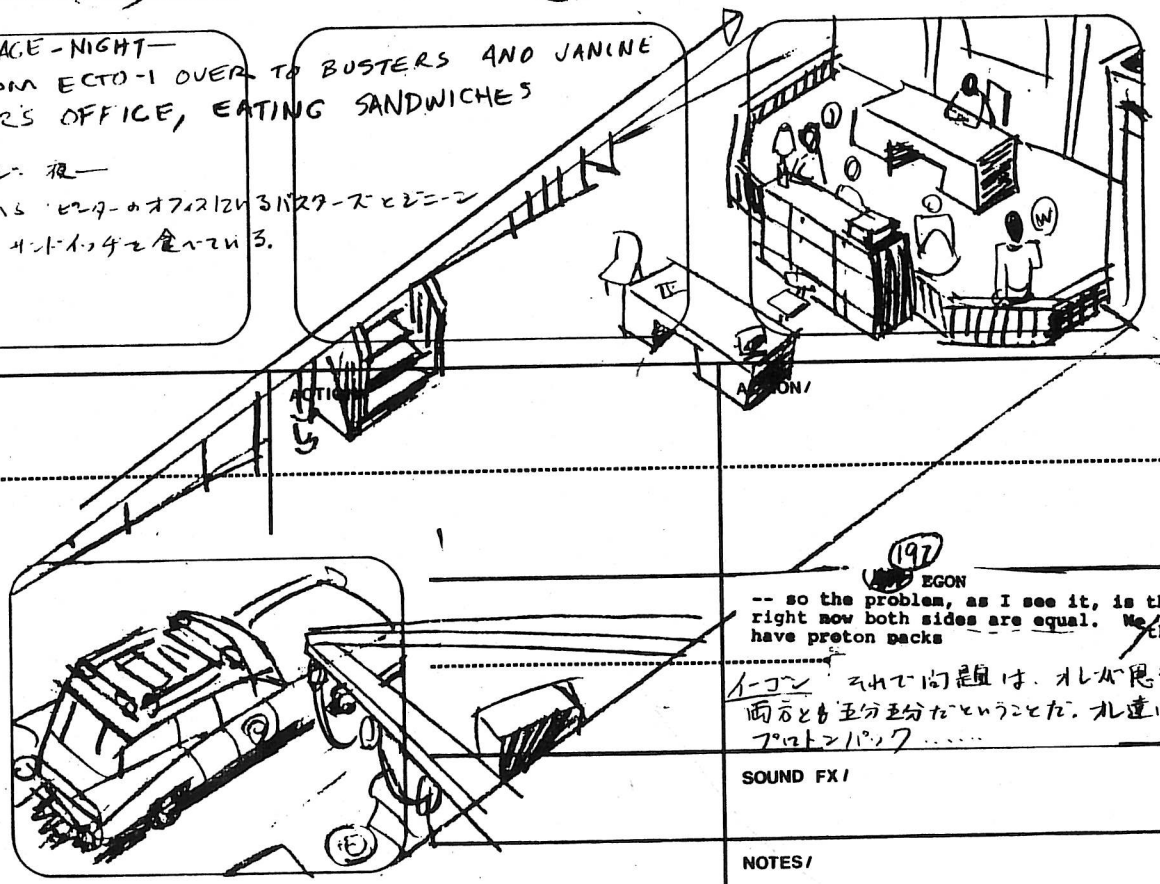
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 15

SCENE 265 | TIMING | SCENE 265 | TIMING | SCENE 265 | TIMING 5:00 | SCENE 266 | TIMING

c/12

INT. GARAGE - NIGHT —
PAN FROM ECTO-1 OVER TO BUSTERS AND JANINE IN PETER'S OFFICE, EATING SANDWICHES

内. ガレージ. 夜—
エクトワンから ピーターのオフィスにいるバスターズとジニーン
にパン サンドイッチを食べている.



ACTION/

ACTION/

ACTION/ BUSTERS ARE EATING SANDWICHES

サンドイッチを食べているバスターズ

DIALOGUE/

(197) EGON
-- so the problem, as I see it, is that right now both sides are equal. We have proton packs

イーゴン それで問題は、オレが思うに 両方とも互角だということだ。オレ達は プロトンパック……

DIALOG (198) EGON (CONT
They have packs that shoot out very destructive ectoplasm.

イーゴン(続き) ベツラはとても 破壊的なエクトプラズムを出すパックを 持っている。

SOUND FX/

SOUND FX/

~~SOUND FX/~~

NOTES/

NOTES/

NOTES/ (199) Winston- yeah.

ウィンストン そうだな。

TIMING/

TIMING/

TIMING/

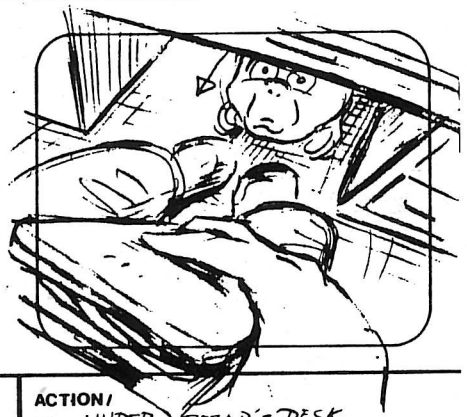
TIMING/

9/12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 35A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
267	4:00	268	[illegible]	268A	3:00	268B	3:00



ACTION/ ON WINSTON	ACTION/ ON EGON AND RAY! RAY LEANS BACK IN CHAIR. LOWERS HAND HOLDING SANDWICH.	ACTION/ RAY STARTS TO TAKE BITE THEN SEE'S SLIMER (O.S.)	ACTION/ UNDER PETER'S DESK SLIMER SLIDES IN, AND PEEKS OUT
ウインストンに。	イーゴンとレイに! レイはイスに背をもられかけ、サンドイッチを持った手を下にさげる。	レイはサンドイッチを食べようとするが、O.S.にスライマーを見つけ反応する (2) REACTS	そーっと のぞく スライマー スライディング
DIALOGUE/ (200) WINSTON (CONT) Man, this job was a lot easier when these things didn't shoot back.	(201) RAY So how do we defeat something that's armed as we are, who know what we know, who IN FACT, OUR DOUBLES?	DIALOGUE/ (202) (VO) EGON: I HAVE TWO IDEAS...	DIALOGUE/ (202) EGON (CONT.) FIRST WE CAN TRY TO
ウインストン(続き) この仕事、お化け達が射ち返してこない頃は楽だったよな。	レイ じゃ、オレ達と同じように武装していて、オレ達が知っていることを知っている。オレ達のそっくりをどうやってやるんだ?	イーゴン(OH) 2つの考えがあるよ。	イーゴン(続き) DISARM THEM - 1つはヤツラの武器を失くしてしまうこと。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ TE 17:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 36

	SCENE	TIMING
	269	3 2
	SCENE	TIMING
	SCENE	TIMING
	SCENE	TIMING

ACTION/ RAY LOOKS BACK AT EGON AS HE LOWERS SANDWHICH

(サンドイッチを持た)
レイは手を下げながらイーゴンに
顔を戻す。

手を組んでいるイーゴン

DIALOGUE/

(202)

EGON (CONT)(VO) [redacted] But I don't know if their packs can be removed.

SOUND FX/ イーゴン ~~ニニ考え方がある~~。
~~しかし彼らの武器を失くしてしまうこと~~ でも
ヤツラのパックがはずせるかどうかわからない

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

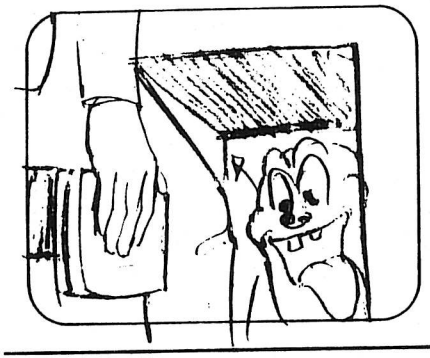
NOTES/

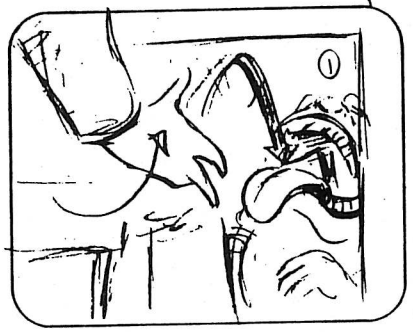
TIMING/ 3 12

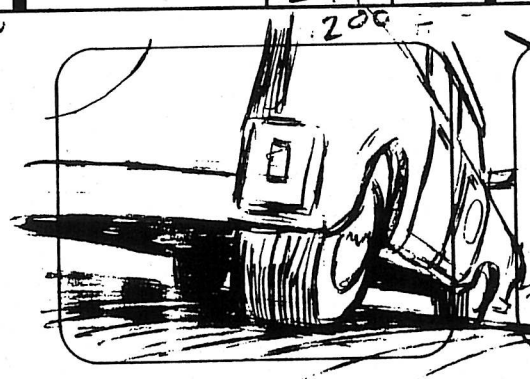
DIC AUDIO VISUAL

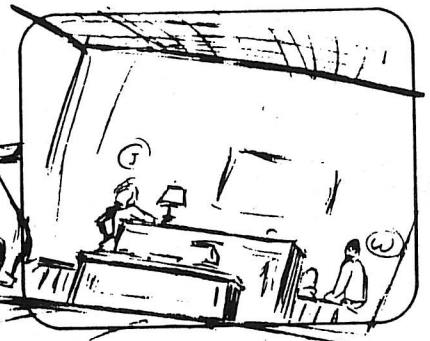
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				31

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
270		270	✓	271		←	271







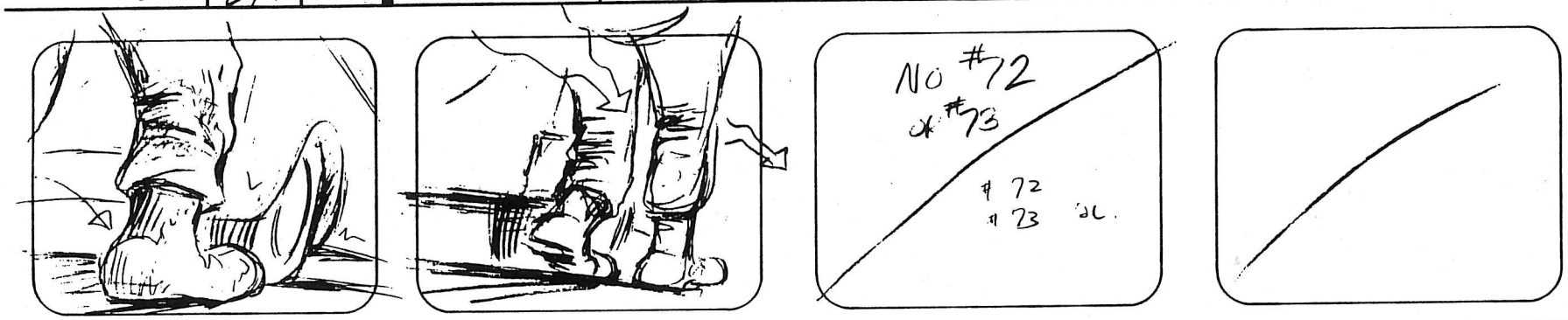


ACTION/ SLIMER LOOKS AT SANDWICH EAGERLY	ACTION/ RAY FLIPS SANDWICH INTO SLIMER'S MOUTH	ACTION/ ←	ACTION/ PAN FROM BUSTERS TO ECTO-1 (PAN) パン
スライマーは 物欲しそうに サンドイッチ を見る。	レイは ポンと スライマーの ロに サンドイッチ を投げ込む。		バスターズから エクトワンに パン
DIALOGUE/ (203) EGON (OS) THE SECOND ALTERNATIVE--	DIALOGUE/ EGON (OS) (CONT) --IS TOUGHER.	DIALOGUE/ EGON (OS) (CONT) THEY ABSORBED OUR ENERGY--	DIALOGUE/ EGON (OS) (CONT) --TO TAKE ON OUR FORMS, SO LOGICALLY--
イーゴン(オフ) 2つめの案は.	イーゴン(オフ)(続き) もっと むずかしいんだ。	イーゴン(オフ)(続き) ヤツラは エネルギー を吸収して....	イーゴン(オフ)(続き) オレ達の格好になった。だから.. 論理的に言って...
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ (203-1) Sumer- (oh boy, oh boy munch, munch) スライマー (ワーイ ワーイ ア. ノ アンリ)	NOTES/ (204) Sumer Ahhh... スライマー アァ--	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +6 16⁰⁰

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				38

CONT.	SCENE 271	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING



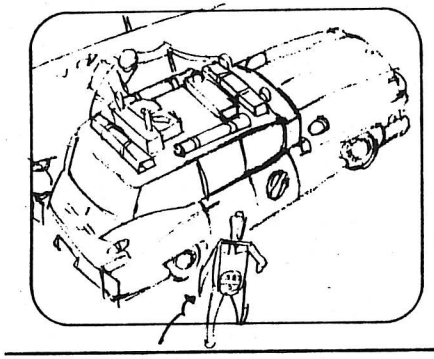
ACTION/ PETE① STEPS INTO SC	ACTION/ PETE① WALKS TOWARDS CAR POOR OMINOUSLY	ACTION/	ACTION/
ピーター・1が フレームイン	EGON (CONT.) -- IF WE REMOVE -- イーゴン(オフ)(続き) そのエネルギーを	ピーター・1は不気味に. こっそりと車のドアの方へ歩く。	
DIALOGUE/ EGON (CONT) (OS) -- THAT ENERGY -- イーゴン(続き)(オフ) 取り除けば.	DIALOGUE/ EGON (CONT) (OS) -- THEY'LL DISAPPEAR! イーゴン(続き)(オフ) 奴らは消えるんだ!	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 39

SCENE 274	TIMING 2:00	SCENE 275	TIMING 5:00	SCENE 275	TIMING	SCENE 275	TIMING



ACTION/ WINSTON -1 AND PETER -1 SNEAK UP TO ECTO-1, OPEN DOORS, --

ウインストン・1とピーター・1がこっそりとエクトワンに忍び寄り、ドアを開ける。

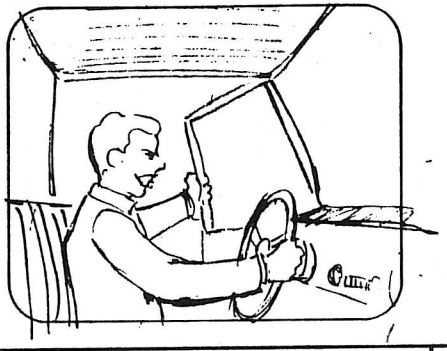
DIALOGUE/ (205) EGON (OS) AND THERE'S ONE FINAL DANGER TO CONSIDER.

イーゴン(オフ)
最後にもう一つ考えられる危険がある。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ -- WINSTON -1 GETS IN DRIVER SIDE

ウインストン・1が運転席に座る。

(206)

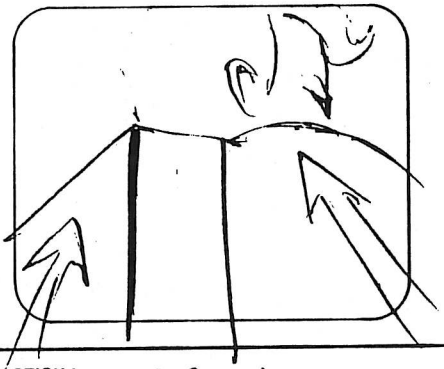
DIALOGUE/ WINSTON (OS) LET ME GUESS. SINCE --

ウインストン(オフ)
オレに当てさせろ。こいつらは--

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ PETER -1 GETS IN PASSENGER SIDE

ピーター・1
助手席に座る。

DIALOGUE/ -- THESE GUYS ARE JUST LIKE--

ウインストン(オフ)(続き)
ちょうどオレ達と同じだから--

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/ -- US, THEY MIGHT --

ウインストン(オフ)(続き)
--オレ達と--

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/ 8:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				40

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	CONT.	SCENE	TIMING
276	3:00	277	6:00	277				

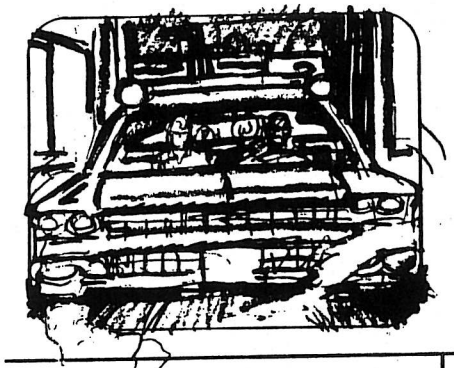
ACTION/	ACTION/	ACTION/ PETER TURNS, REACTS TO ENGINE STARTING--	ACTION/ -- HE LEANS FOWARD INTO CAM
		ふり向くピーター エンジン・始動音に反応する	カメラの方に身をのり出すピーター
DIALOGUE/ WINSTON (CONT) -- THINK OF THE SAME THING. EGON (EOGA) EXACTLY ウインストン(続き) 同じことを考えるかもしれない。 イーゴン その通り	207 PETER Why do I have the feeling that I'm not going to have any fun at all in this? ピーター オレ何かこれっともおもしろくないと思うのはなぜだろう?	DIALOGUE/	208 DIALOGUE/ PETER HEY! ピーター ヘイ!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ エンジンの始動音 ENGINE STARTING--	SOUND FX/ エンジンがかかる ENGINE REVVING
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 9:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 41

NO. 16	SCENE 279	TIMING		SCENE 279	TIMING 2'00		SCENE 280	TIMING 2'12		SCENE 280	TIMING



ACTION/ ENGINE FLOORBOARDED. ECTO 1 JERKS AND WHEELS SMOKE AS THE CAR IS HELD BACK BY BRAKES — —

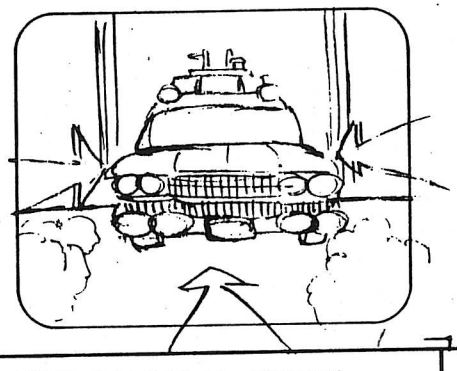
エンジン全回転
エクトワンはガタガタとゆれ、タイヤは白煙をあげ、ブレーキのため車は動いていない。

DIALOGUE/

SOUND FX/ エンジンスロットルの音
GUNNED ENGINE

NOTES/

TIMING/



ACT ENGINE RACING. BRAKES ARE RELEASED AND ECTO 1 ZOOMS AWAY FROM CAM. SMASHING INTO DOOR.

エンジンが吹き上がり、ブレーキがはずされるとエクトワンはカメラからビュ…と離れていき、ドアをぶちこわす。

DIALOGUE/

SOUND FX/ タイヤのきしみ音
SQUEELING TIRES →

NOTES/

TIMING/

ACTION/ EXT. ECTO 1 IS ALMOST AIR-BORNE AS IT CRASHES THROUGH DOOR AND BOUNCES WHEN IT HITS DRIVEWAY.

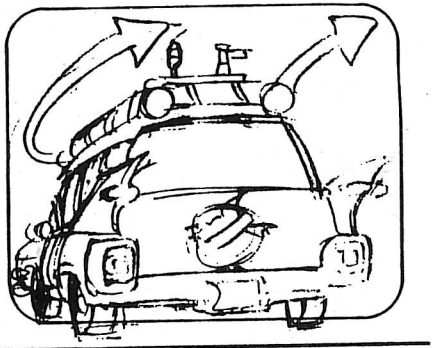
外. エクト1は宙にとび上りそうなかんじでドアをつきやぶる。地面につくと少しはねる。

DIALOGUE/

SOUND FX/ 板(ドア)をぶちこわす音 車のはずむ音
SMASHING WOOD — CAR BOUNCE

NOTES/

TIMING/



ACTION/ CAR TURNS, BACKS UP TO CAM, STOPS SHARPLY

車はターンし、カメラの方にバックしてきて、急ストップする

DIALOGUE/

SOUND FX/ 急ブレーキ
SCREECHING BRAKES

NOTES/

TIMING/ 4'12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 42

SCENE 241	TIMING 2'12	SCENE 242	TIMING 3'12	SCENE 243	TIMING 2'12

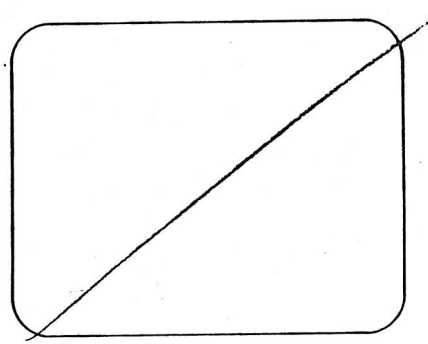
ACTION/ LONG SHOT ON AGHAST GHOST BUSTER	ACTION/ ON PETER & WINSTON.	ACTION/ THEY RUN O.S.	ACTION/ JANINE REACTS FEARFULLY
ロングショット 肝をつぶしているゴーストバスターズ (209)	ピーターとウィンストンに (210)	彼らは走ってO.S.	恐しそうに反応するジーニー (212)
DIALOGUE/ RAY HEY-I JUST TUNED THAT!	DIALOGUE/ WINSTON: OUR PROTON PACKS (169) ARE IN THERE! (211) PETER: SO, LET'S GET 'EM! (170)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ JANINE MAYBE YOU OUGHT TO THINK THAT OVER
レイ -おい それオレ整備したばっかりだぜ!	ウィンストン オレ達のプロトンパックが車の中にあるんだ! ピーター だから取りに行こう!		ジーニー 考え直すべきかもしれないわ。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8'12

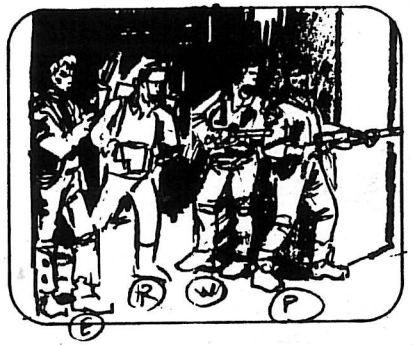
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 43

	SCENE	TIMING		SCENE 244	TIMING 2:00		SCENE 245	TIMING 1:12		SCENE 246	TIMING 2:00





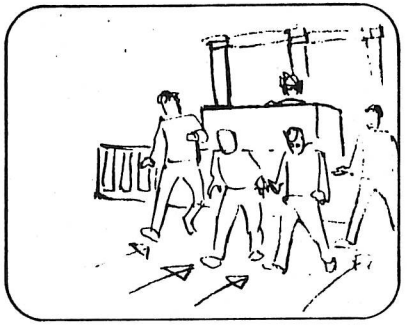
ACTION /	ACTION / FULL SHOT- ONE THEN FOUR! SPECTRAL GHOSTBUSTERS APPEAR AND TAKE UP POSITIONS ON EITHER SIDE OF DOOR.	ACTION / ON SLIMER WHO DUCKS FARTHER UNDER TABLE	ACTION / AS, IN MIMICRY OF REAL GHOSTBUSTERS, THEY ARM THEIR PROTON PACKS.
	全体を広く。 1人 それと4人のゴーストの『バスターズ』が現れ 入口の両側に陣取る	テーブルの奥に身を縮め、かくれているスライマー	本物のゴーストバスターズを真似るように、プロトンガンを構える
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / PROTON PACKS WARMING ゴーストバスター パワーアップUP
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5:12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 44

SCENE 261	TIMING	SCENE 261	TIMING 2:00	SCENE 268	TIMING 2:00	SCENE 269	TIMING 3:00



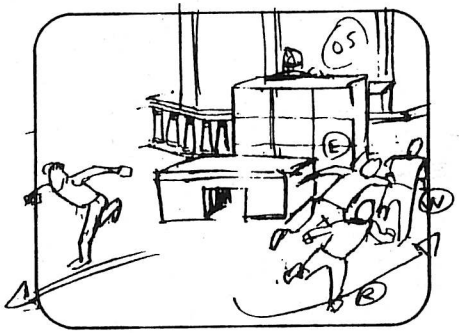
ACTION/ BUSTERS REACT TO GUNS BEING DRAWN—	ACTION/ — THEY SLOWLY BACK AWAY	ACTION/ RAY ELBOWS EGON	ACTION/ FAST T.U. ON PACK LYING AGAINST LOCKERS
構えられたガンに反応する バスターズ	ゆっくりと後退する	レイがイーゴンをひじでつつく 後退しながら (Follow) (213)	速いT.U. ロッカーにたてかけてある プロトンパックに (214)
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ RAY (WHISPERING) EGON--OVER THERE!	DIALOGUE/ RAY (VO) (WHISPERING) (CONT) THE SPARE PROTON PACK!
		レイ(.ささやいて) イーゴン…あそこだ!	レイ(オフ)(ささやいて)(笑) スペアーのプロトンパックだ!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 45

SCENE 290	TIMING 3:00	SCENE 291	TIMING ---	SCENE 291	TIMING	SCENE 292	TIMING 2:12



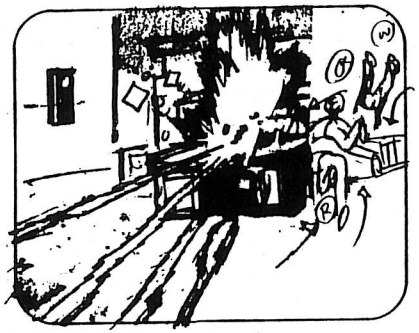
ACTION/	ACTION/ PETER POINTS O.S.--	ACTION/--THEN HE LEANS FOWARD, BRACING HIMSELF FOR SUDDEN ACTION	ACTION/-- PETER RUNS FOWARD, RAY, EGON, WINSTON RUN BACK TOWARD PETE'S OFFICE
	ピーターは O.S を指差し....	前に乗り出し、急激な動作の準備として身をかがめる.	ピーターは前方に. レイ. イーゴン, ウィンストンは. ピーターのオフィスに向かって. 後方へと走る
(215) EGON (WHISPERING) IT'S OUR ONLY CHANCE! PETER (WHISPERING) (216) IT WOULD BE!	DIALOGUE/ PETER (WHISPERING) (CONT) OKAY-- ON THREE, YOU GUYS GO THAT WAY, I'LL GET THE PACK.	DIALOGUE/ ONE -- TWO ---	DIALOGUE/ PETER (CONT) (YELLING) THREE!
イーゴン(ささやいて) オレ達のただ1つのチャンスだ! ピーター(ささやいて) だろうな!	ピーター(ささやいて)(続き) よし...3つ数えたら オマエたちあっちの方向へ行け。オレがパックをとってくる.	ピーター(続き) ワン... ツー...	ピーター(続き)(大声で) スリー!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +1(12K

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 46

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	72										

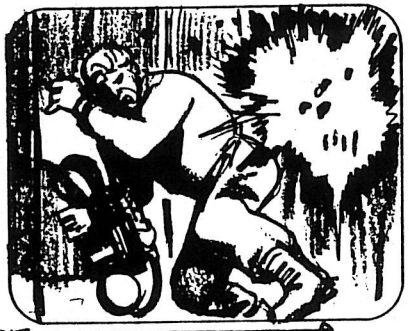


ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
RAY, EGON, DIVE O.S. BEHIND DESK, WINSTON DIVES O.S. BEHIND RAILING INTO PETE'S OFFICE レイ、イーゴンは机のうしろに O.S ウィンストンはしきりの後ろに O.S. に ピーターのオフィスへ。			
DIALOGUE /	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**
SOUND FX /	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**
NOTES /	**NOTES /**	**NOTES /**	**NOTES /**
TIMING /	**TIMING /**	**TIMING /**	**TIMING /**

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 47

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
293	500	293		293		294	200



CONT// STOP PAN パンストップ

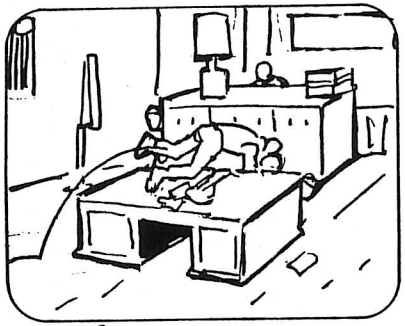
CONT. B.G. パン

ACTION/ CAM FOLLOWS AS PETER RUNS TOWARD LOCKERS PAN B.G.	ACTION/ PETER SCOOPS UP PACK — DODGES BLAST. STOP PAN B.G.	ACTION/ ~~LOCKER~~ LOCKER EXPLODES AS PETER TURNS AND EXITS STAGE. PAN B.G. OTHER DIRECTION	ACTION/ WIDE SHOT — GHOSTBUSTERS CROUCH BEHIND PROTECTIVE FURNITURE.
カメラはピーターがロッカーの方へ走るのをフォロー B.G. パン	ピーターは、パックをすくい上げ、身をかがめてビームをよける。 BG パン ストップ	ロッカーが爆発する。向きをかえ、その場から走り逃げるピーター 逆方向に B.G. パン。	広いショット。 家具のうしろに身をかくしているバスターズ
DIALOGUE/	DIALOGUE/ (217) PETER: HOW DO I GET INTO (175) THESE THINNNNGS!?	DIALOGUE/	DIALOGUE/
	ピーター なんで私はこういう羽目になるんだ——!?		
SOUND FX/	SOUND FX/ プロトンビーム BLAST.	SOUND FX/ プロトンビーム BLAST.	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 700

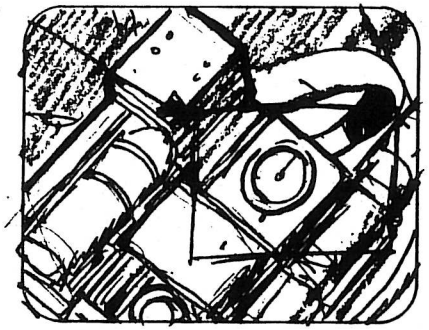
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				48

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
294		295	3	296	3 12	297	4 12



CONT=

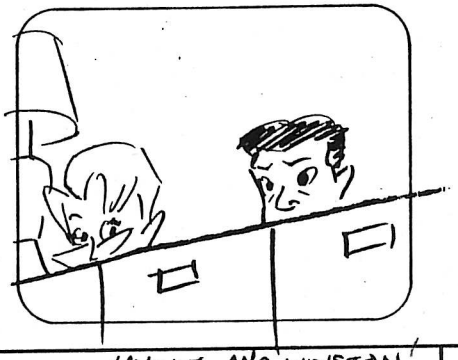


ACTION/ PETER ENTERS FRAME AND LEAPS OVER DESK.	ACTION/ EGON AND PETER REACT TO RAY'S STATEMENT.	ACTION/ CLOSE ON BACK OF PACK WITH METER AT HALF CHARGE	ACTION/ PETER LOOKS STONILY AT RAY FOR A COUPLE BEATS --
フレームインするピーター 机を跳び越す。	イーゴントピーターは レイの言葉に反応する (218)	FAST T.U. 寄り パックの後面に。メーターが半分をさしている。速い T.U.	冷酷な目で2,3拍の間 レイを見るピーター。
DIALOGUE /	DIALOGUE/ RAY: GOOD WORK PETER! I- OH WAIT!	DIALOGUE/ RAY (VO) (CONT) I JUST REMEMBERED. IT ONLY HAS HALF A CHARGE.	DIALOGUE /
	レイ でかした、ピーター! オレ…アッ まって!	レイ (オフ)(続き) 今思い出した。それ半分しかチャージされてないんだ。	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 11 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				49

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
297		298	40	299	300	300	200



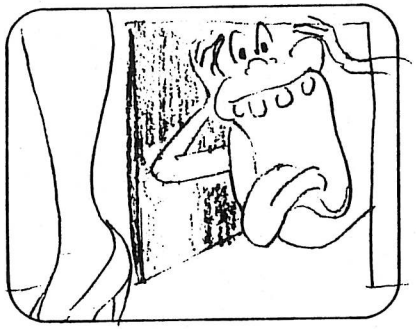
ACTION/ -- THEN HE SAYS DIAL.	ACTION/ JANINE AND WINSTON PEAK IN FROM BEHIND FILE CABINET	ACTION/ SPECTRAL GHOSTBUSTERS LOOK AROUND CORNER OF DOOR, GRINNING EVILLY	ACTION/
そして台詞を言う。	ジニーンとウインストンがファイルキャビネットの後ろからのぞき見る。	ゴーストの『バスターズ』は入口のはしから見わたしている。悪魔的に歯をむいて笑っている。	
(219) DIALOGUE/ PETER WHY DIDN'T YOU MENTION THIS EARLIER?	(220) DI/ WINSTON WINSTON Well, that ll let us hold 'em off for a few minutes. After that --	DIALOGUE/ (221) RAY (OS) (finishing for him) After that, we've had it.	(222) DIALOGUE/ JANINE OH NO!
ピーター どうしてそれを先に言わなかったんだよ?	ウインストン まあ、2.3分は奴らをおさえられるだろう。そのあとは……	レイ(オフ)(ウインストンにかわって、言葉を終わらす) そのあとは、終わりさ。	ジニーン オーノー!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 900

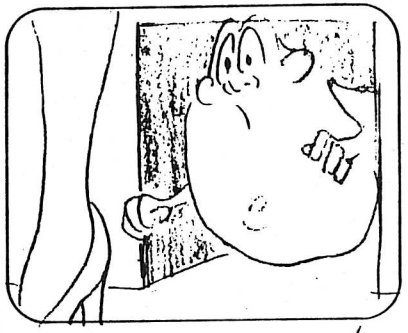
DIC AUDIO VISUAL

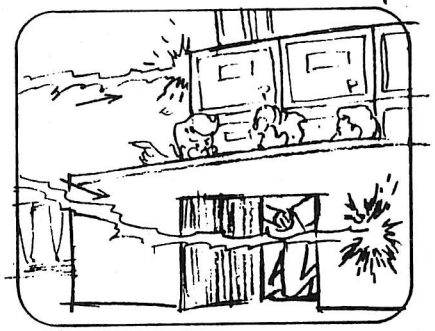
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 50

SCENE 301	TIMING	SCENE 301	TIMING	SCENE 302	TIMING	SCENE 302	TIMING
	4.0				4.12		





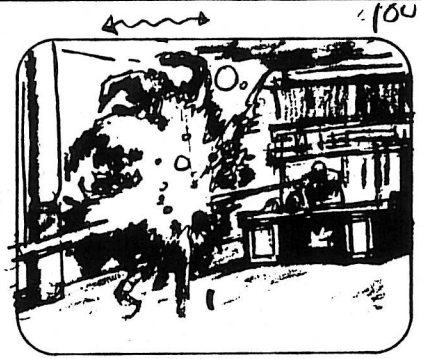


ACTION /	ACTION /	ACTION / 2 BOLT FX UP.	ACTION / SLIGHT UP SHOT AS PETER FIRES
		2本のビームがフレームに.	かすかにアオリ. ピーターが撃つ.
DIALOGUE / (223) SLIMER (OH NO!)	DIALOGUE / (224) EGON (VO) (QUIETLY) NOT YET.	DIALOGUE / PETER, FIRE AT THEM,-- QUICKLY!	DIALOGUE /
スライマー (オーノー!)	イーゴン (オフ) (静かに) まだだよ.	イーゴン (続き) センター ヤツラを撃て. 早く!	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / プロトンビーム PROTON BLAST
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / (8.12)

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				51

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
303	1 12	304	1 00	305	—	306	



ACTION / SPECTRES ALSO FIRE.	ACTION / CAM SHAKE AS PROTON BLASTS MEET, EXPLODE	ACTION / THE TWO BEAMS MEET WITH A WOMPF AND HOLD. CRACKLING AND FLASHING!	ACTION / AS SPECTRES CONTINUE TO FIRE - THEIR FEATURE GROW MORE INDISINCT AND SMALLER.
ゴースト達も撃つ	プロトンビームがぶつかり合い 爆発すると カメラブレ	2つのビームがぶつかり合う 閃光がとび、バチバチと音を立てたり チカチカ光ったりしている	ゴースト達が撃ち続けていると、その見てくれが次第に ちかしくなり、弱々しくなっていく。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	225 EGON (over the noise) Keep firing! Now -- look at them! Closely!	226 EGON (over the noise) See? Each time they fire, they weaken.
		イーゴン (さらさらの音ごしに) 撃ち続ける! さあ…やつらを見てみな! 近くで!	イーゴン (雑音ごしに) ナッ? やつら撃つたびに弱まっていくんだ
SOUND FX / プロトンビーム PROTON BLASTS	SOUND FX / 爆発 EXPLOSION	SOUND FX / バチバチ など	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES / STATIC, SPUTTERING ETC.	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / +1 (10 12)

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 52

SCENE 307	TIMING	SCENE 307	TIMING	SCENE 308	TIMING 300	SCENE 309	TIMING

ACTION/ PETE IS STILL FIRING BLAST- HE LOOKS DOWN AT RAY OUT OF THE CORNER OF HIS EYE- THEN HE DUCKS DOWN O.S.--

ピーターは撃ち続けている。視線のすみでレイを見おろす。そして身をかがめてO.S.へ

DIALOGUE/ (227) RAY (OS) OF COURSE!

レイ (オフ) そうだよ

SOUND FX/ BLA

~~NOTES?~~ --GHOST PROTON BLAST STRIKES IN, HITS FILE CABINET BEHIND WHERE PETE WAS. PAN-- ゴーストのプロトンビームがインして、ピーターの後ろのファイルキャビネットにあたる。

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/ RAY (CONT) THEY'RE MADE OF ECTOPLASMIC ENERGY!

~~SOUND FX!~~ レイ(続き) やつら、エクトプラズミックエネルギーでできてるんだ

NOTES/ -- DOWN TO PETE, RAY AND EGON CROUCHING BEHIND FILE CABINET ピーター、レイ、イーゴンはバンダウンかがんでいる

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/ RAY (CONT) THE MORE THEY USE, THE LESS THEY HAVE!

レイ(続き) 使えば使う程、少なくなるんだ!

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ LAMP BY JANINE HAS BEEN KNOCKED OVER BY BLAST- ANIMATE SMOKE RISING OFF ITS BASE

シーンのそばのランプが、ビームにうちたおされる。その底から立昇る煙を動画で。

DIALOGUE/ (228) WINSTON SO ALL WE HAVE TO DO IS GET THEM TO KEEP FIRING TILL THEY RUN OUT OF ENERGY!

ウインストン、ながら、オレ達がしなきゃならないのは奴らのエネルギーがなくなるまで撃ち続けさせることか!

SOUND FX/

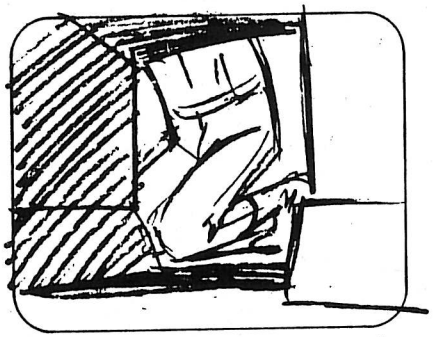
NOTES/

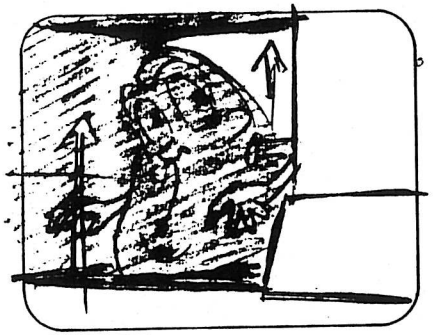
TIMING/ +2 12

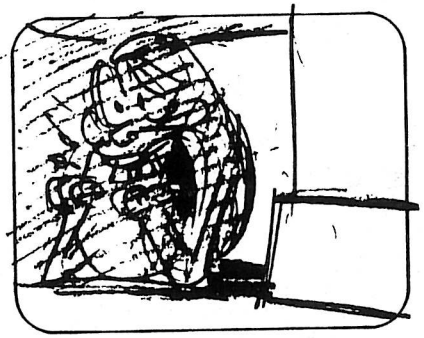
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				53

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
310	—	311	700	311		311	







ACTION/	ACTION/ EGON'S LEGS ARE SEEN THRU UNDER CARRIAGE OF DESK--	ACTION/ --SLIMER FLOATS UP IN THRU FLOOR UNDER DESK/LISTENING TO EGON-	ACTION/ SLIMER CHEWS HIS NAILS FEARFULLY
	机の下を通してイーゴンの足が見える	机の下の床を通り抜けて浮かんでくるスライマー、イーゴンの言うことを聞いている	恐らしそうに爪をかむスライマー
DIALOGUE/ PETER: (185) THAT'S GREAT--EXCEPT I DON'T THINK WE'RE GONNA LAST THAT LONG! (229)	DIALOGUE/ EGON UNLESS-- (230)	DIALOGUE/ EGON (CONT) UNLESS ONE OF US GOES THERE TO DRAW THEIR FIRE--	DIALOGUE/ EGON (CONT)--WEAKENING THEM ENOUGH FOR THE REST OF US TO TAKE THEM
ピーター そいつはすごい ただ オレ達がそんなにもつとは思わないがな!	イーゴン ただし……	イーゴン(続き) ただし、オレ達のだれかが出ていってヤツらに撃たせて。	(230A) SLIMER (NAIL CHEWING SFX) イーゴン(続き)…残った者がヤツらをやれるまでに弱めることはできるな。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ スライマー 爪をかむ SFX
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +(1) (11)

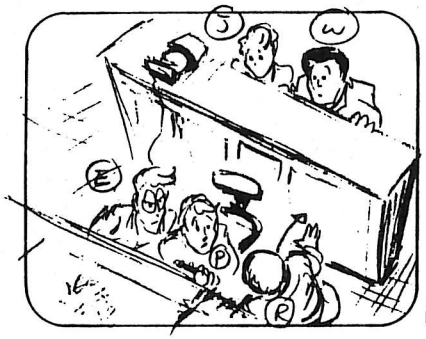
DIC AUDIO VISUAL

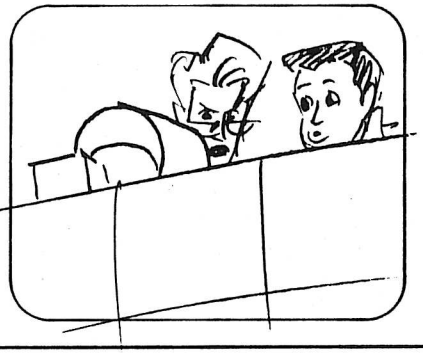
MAINTITLE

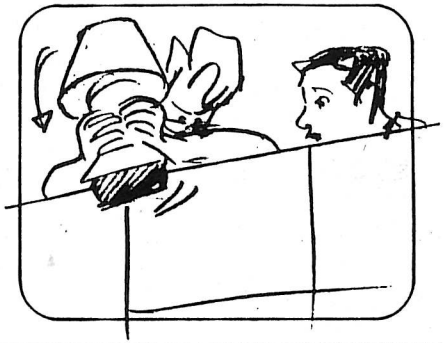
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 54

SCENE 312A	TIMING 3:00	SCENE 312B	TIMING —	SCENE 312C	TIMING	SCENE 312D	TIMING

11:00







ACTION/

ACTION/

ACTION: JANINE GRABS LAMP, HOLDS IT OVER PETE'S HEAD, READY TO THROW IT DOWN ON HIM.
ジニーはランプをつかみ、ピーターの頭上にかかげ、彼の頭にぶつけようとする。

(233) PETER (VO)
JANINE.
ピーター(オフ)
ジニーン。

DIALOGUE/ PETER (VO) (CONT)
(FOLLOWING JANINE'S REACTION)
JUST KIDDING -- JUST KIDDING!
ピーター(オフ)(続き)
(ジニーンの反応を見て)
冗談…ほんの冗談だよ!

レイ 誰がやるにしても…
戻ってこられないかもしれない。

(231) RAY
Whoever does that -- might not come back.

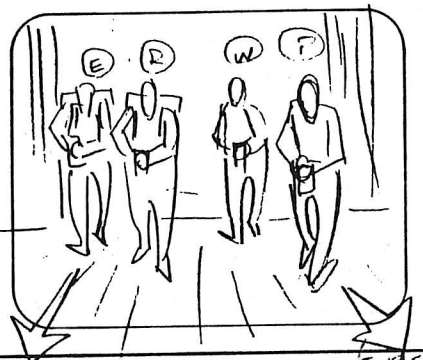
(232) WINSTON
So who's gonna be the one to do it?
Who can we afford to lose?
ウィンストン
じゃあ、誰がそれをするんだ? 失ってもいいというのは誰だ?

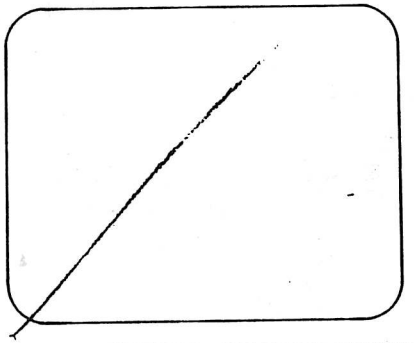
SOUND FX/	~~SOUND FX/~~	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +2 13:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				55

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
312B		313	300	313			



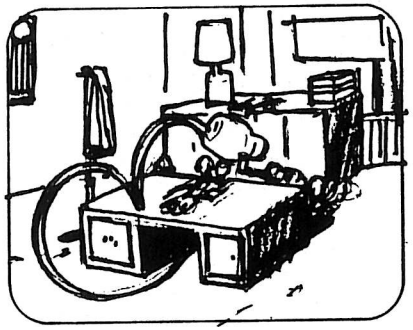


ACTION/ PROTON BEAM SHOOTS IN, STRIKES LAMP, EXPLODING IT - JANINE DUCKS O.S.	ACTION/ SPECTRAL BUSTERS WALK SLOWLY UP TO CAM	ACTION/	ACTION/
プロトンビームが インして ランプを射ち 爆発させる。 O.S.へ身をよけるミ	ゴーストの『ゴースト バスターズ』 ゆっくりと カメラに向かって歩いてくる。		
DIALOGUE/	DIALOGUE/ JANINE (OS) (234) OH NO! THEY'RE	DIALOGUE/ COMING IN!	DIALOGUE/
	ジニーン (オフ) オーノー! アイツら、はいって来たわ!		
SOUND FX/ プロトンビーム PROTON BLAST, 爆発 EXPLOSION	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 300

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 56

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
314	—	CONT.	314			315	100		316	—

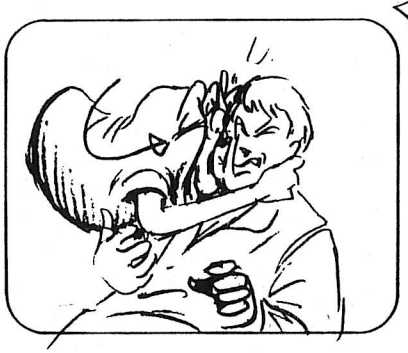


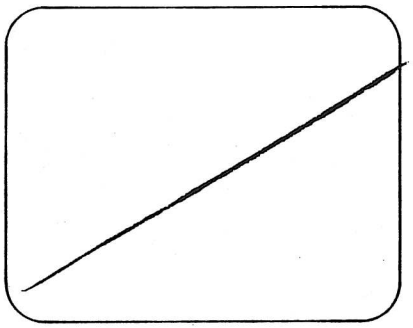
ACTION/ SLIMER-TRYING TO MAKE A DECISION--	ACTION/ SLIMER REACTS AS HE HEARS RAY	ACTION/ SLIMER ZIPS FROM UNDER DESK-BOUNCES ON TOP AND LEAPS TOWARD RAY---	ACTION/ SLIMER ZIPS IN AND EMBRACES RAY-
心を決めようとしているスライユー (まだ まよっている)	レイの言葉を聞いて反応するスライユー	机の下からビューンと出てきて、机の上で一度はずみ、レイに向かって飛び込む。	ビューンとフレームインするスライユー レイを抱き締める
DIALOGUE/ 235 RAY: (OS) NO TIME LEFT! I'LL GO! [redacted]	DIALOGUE/ 235-1 Sumer - (NO, NOT RAY!)	DIALOGUE/	236 SLIMER - (I'll GO RAY!)
レイ (オフ) 時間がない!	レイ ボクが行く! スライユー (ノー、レイじゃよ!)		DIALOGUE/ 237 RAY: SLIMER! WHAT'RE YOU--- [redacted]
			スライユー (ボクが行くよ レイ!) レイ スライユー! おまえなにを…
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +4 13 00

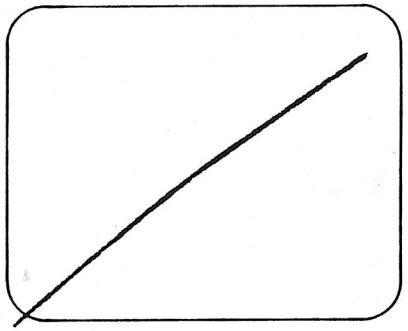
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO 57+

CONT.	SCENE 316	TIMING	CONT.	SCENE 316	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING







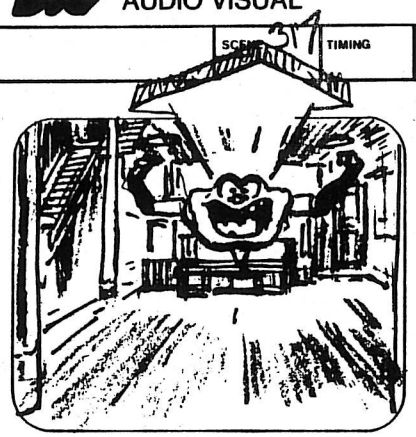
ACTION / SLIMER GIVES RAY A BIG KISS THEN ZIPS O.S. スライコーはレイに思いっきりキスし、ヒューンとO.S.へ	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / 238 SLIMER- (BIG LONG KISS) mmmmwAH! スライコー(思いっきり長いキス)ーーー!	DIALOGUE / 239 RAY- SLIMER, NO! レイ スライコー、だめだ!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

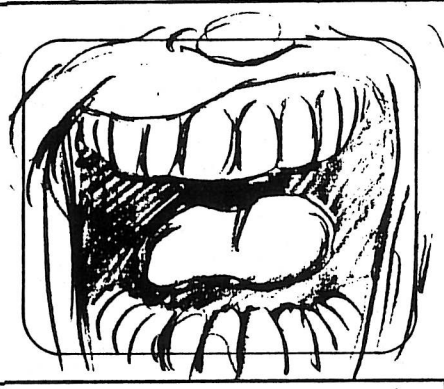
DIC AUDIO VISUAL

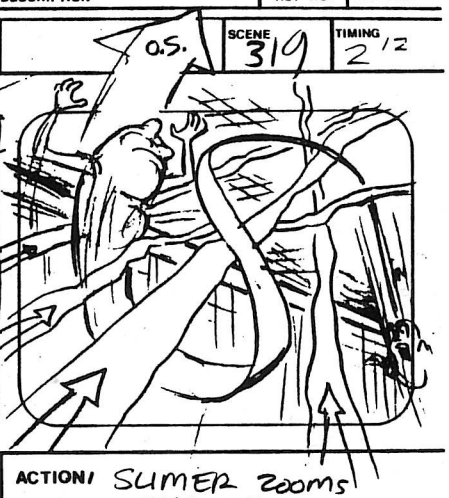
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 58

SCENE 317	TIMING	CONT.	SCENE 317	TIMING 1/12		SCENE 318	TIMING 1/12	O.S.	SCENE 319	TIMING 2/12







ACTION / ON SLIMER. HE ZOOMS OVER DESK TOWARD CAMERA — FLAILING HIS ARMS AND MAKING FEROCIOUS SOUNDS.	ACTION /	ACTION / SPECTRES FIRE	ACTION / SLIMER ZOOMS THRU BEAMS RAPIDLY
スライマーは、机を越えて、ビューンとカメラに向かってくる。腕を振り回し、どう猛な声を上げる。		ゴースト達 撃つ	激しくビームの間をビュンビュン縫い抜けて飛ぶ。
DIALOGUE / SLIMER: FEROCIOUS SOUNDS (240) スライマー（どう猛な声） GRAAAA	DIALOGUE / AAAA!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / SLIMER SOUNDS	SOUND FX /	SOUND FX / BLASTS ビーム音	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES / DRIVING, POUNDING MUSIC. — PERCUSSION AND HORNS — MUSIC STARTS 音楽開始 ドラムやラッパ	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5/12

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 59

CONT. SCENE 319 TIMING

ACTION/ O.S.

DIALOGUE/ (240-1) Slimer
(CHARGE!)

スライマー
(突撃!)

SOUND FX/ ピュ
ZOOOM

NOTES/

TIMING/

SCENE 320 TIMING 2 00

ACTION/ SLIMER ZOOMS PAST SPECTRES AS THEY FIRE AND MISS

ゴースト達が撃ちそこねたりするなく、ビューンと
ゴースト達の前を飛びぬける

DIALOGUE/

SOUND FX/ BLASTS ビーム

NOTES/

TIMING/

SCENE 321 TIMING 5 00

ACTION/ SLIMER ZIPS IN AND STICKS OUT TONGUE AT SPECTRES - SLIMER THEN EASILY EVADES BLASTS

ビュッとフレームインしゴースト達に舌を出してからかう。
そして、簡単そうにビームをよけてみせる。

DIALOGUE/

SOUND FX/ ビーム
BLASTS

NOTES/ (241) Slimer -
(Big Raspberry!!)
(3 dodge S[illegible])

TIMING/ スライマー
(あかんべこ)(「ヨ」、「よ」とよける声) 3回

CONT. SCENE 321 TIMING

ACTION/

SOUND FX/

NOTES/

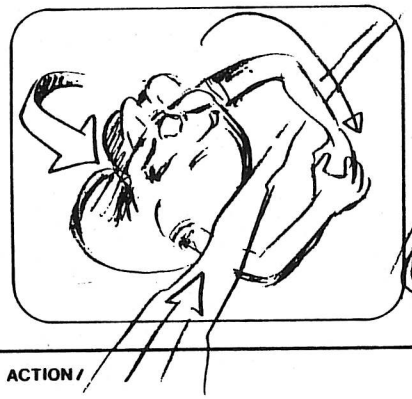
TIMING/ 7 00

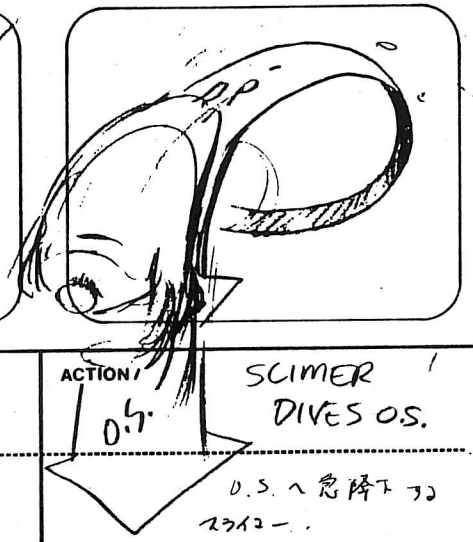
DIC AUDIO VISUAL

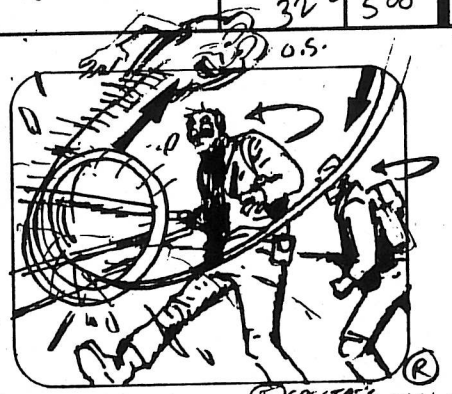
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 60

CONT.	SCENE 321	TIMING	CONT.	SCENE 321	TIMING		SCENE 322	TIMING 5:00	CONT.	SCENE 322	TIMING







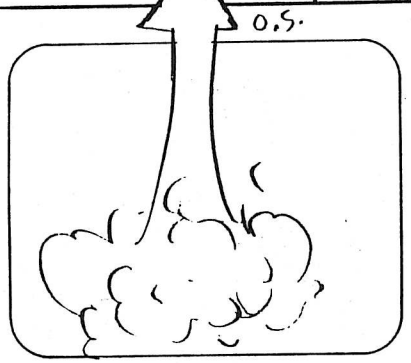
ACTION /	ACTION / SLIMER DIVES O.S.	ACTION / DIVES... SPINS WILDLY AND ZOOMS UP AND OS. SPECTRES FIRE FRANTICALLY.	ACTION / SLIMER DROPS DOWN INTO SC. — SPECTRES TURN
	O.S. へ急降下するスライマー。	降下してきて、大きくスピンし、ビューと上へO.S. 狂乱したような、撃ちまくるゴースト	上からおりてTO HIM までフレームイン。 ゴースト達はスライマーの方と向く
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (241-1) Slimer — (frantic sounds)	DIALOGUE / (242) SLIMER — YOO HOOO!
		スライマー (狂乱したような声)	スライマー (ヤッホー！)
SOUND FX / ビーム音 BLAST	SOUND FX / ビュー ZOOOO	SOUND FX / O OC OO	SOUND FX / m ——
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5:00

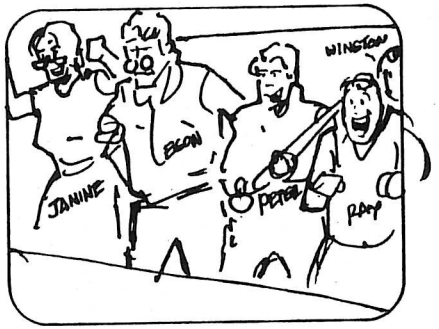
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 61

CONT.	SCENE 322	TIMING	CONT.	SCENE 322	TIMING		SCENE 323	TIMING 2/2		SCENE 324	TIMING 1/2





ACTION/ SLIMER ZIPS UP O.S.

ビュンと上昇して O.S.

(243)

DIALOGUE/ (RAY:) (OS) THAT'S IT, SLIMER! KEEP MOVING! FASTER!

レイ(オフ) その調子だ、スライマー！ 動き続けろ！ もっと速く！

SOUND FX/ ZIP! ビュッ

NOTES/

TIMING/

ACTION/ SPECTRES FIRE JUST AS SLIMER ZOOMS O.S.

スライマーがビュンとO.S.ゾンと同時に撃つゴースト

DIALOGUE/

SOUND FX/ BLASTS ビーム音

NOTES/

TIMING/

ACTION/ GHOSTBUSTERS ON THEIR FEET. HANDS INTO FISTS ROOTING FOR SLIMER.

立ち上がっているバスターズ こぶしを握り、スライマーを応援する。

(OVERLAP) (244)

DIALOGUE/ (JANINE:) GO! GO! GO!

(245) (GHOSTBUSTERS) (AD-LIB ENCOURAGEMENT)

ジニーン ゴー！ゴー！ゴー！

バスターズ (アドリブで、スライマーを応援)

SOUND FX/ ~~SOUND FX/~~ (ジニーンとバスターズの台詞を重ねて)

NOTES/

TIMING/

ACTION/ UPSHOT AS SPECTRES FIRE AT OS SLIMER

アオリ O.S.のスライマーを撃つゴースト達

DIALOGUE/

SOUND FX/ BLASTS ビーム音

NOTES/

TIMING/ 4:00

DIC AUDIO VISUAL

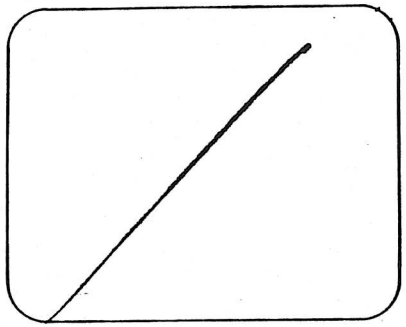
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	62

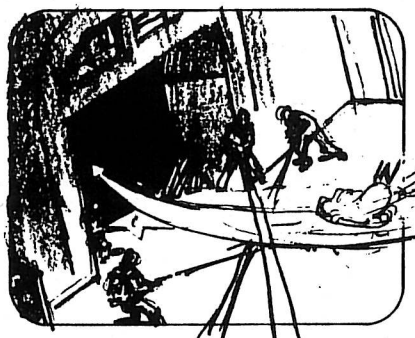
SCENE (325) TIMING	SCENE (325) TIMING	SCENE (325) TIMING 2 12	SCENE TIMING
ACTION/	ACTION/	ACTION/ PAN WITH SCIMER AS HE FLIES THRU SC. スライマーにつけパン 画面を飛び、ビューンと通り抜けていく。	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/ ビーム音 BLASTS → ZOOOO	SOUND FX/ OOOOOO	SOUND FX/ OOM!	SOUND FX/
NOTES/ ビ	NOTES/	NOTES/ ン!	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 2 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	63

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		326	2 00	327	3 00	327	





CONT

ACTION /	ACTION / SLIMER ZIPS / PAST SPECTRES – THROUGH DOORWAY. DISAPPEARS IN DARKNESS ---	ACTION / BEWILDERED, SPECTRES EXCHANGE GLANCES.	ACTION / SILENCE IS BROKEN BY CHILLING SCREAM – A BEAT – AND SLIMER ZOOMS IN FROM DARKNESS AND FLIES THROUGH CAMERA ---
	ゴーストの前をSPECTRES BLAST AT HIM AND MISS ビューンと通り過ぎ、ドアを抜けていく 暗闇の中に消える…	当惑し、目を見合わすゴースト達	寒々しい叫びをするスライマー 一間 そして 闇の中からビューンと出てきてカメラを飛び抜ける。
DIALOGUE /	ゴーストはスライマーに向かいビームを放つが当たらない。 DIALOGUE / FEROCIOUS SOUNDS OUT –	DIALOGUE / –	DIALOGUE / スライマー (寒々しい叫び)
	狂暴な音		(247) (SLIMER)
SOUND FX /	SOUND FX / ZOOOOOOM! BLASTS ビューン	SOUND FX / TOTAL SILENCE 完全な静寂	~~SOUND FX~~ CHILLING SCREAM – WHOOOSH
NOTES / MUSIC 音楽	NOTES / OUT 止め.	NOTES /	NOTES / ギューン
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5 00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO
				65

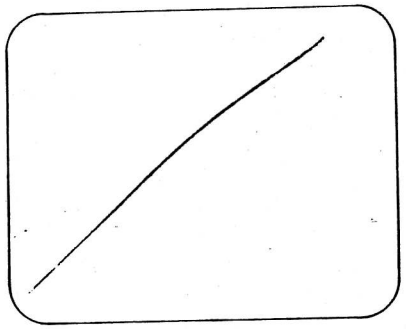
SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
329		330		330		331	2:12

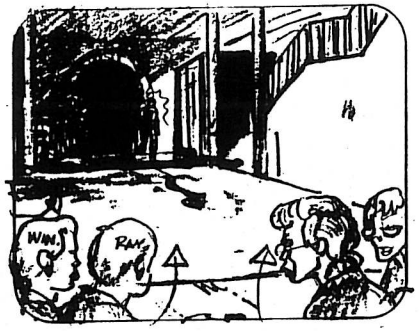
ACTION/ ~~EXHAUSTED BUT SLIMER MOVES FASTER FASTER~~.	ACTION/ ZOOMS UP AND STOPS – TO ACKNOWLEDGE THE COMPLIMENT.	ACTION/ WHAM – A BEAM CATCHES HIM AND HE SPINS OUT OF FRAME...	ACTION/ SLIMER TUMBLES INTO FRAME.. AND BOUNCES OFF WALLS AND FLOOR—
	上昇して ストップする。	バン ビームがスライマーにあたり、彼は	スライマーは、クルクル回転しながら
(250)	反動に耐えようとする	クルクルと O.S.	フレームイン。壁や床にあたりはずむ
DIALOGUE/ PETER: (O.S) WAY TO GO, SLIMER!	DIALOGUE/ (250-1) Slimer (thank you!)	DIALOGUE/ (251) RAY: (OS) SLIMER!	DIALOGUE/
ピーター (オフ)	スライマー	レイ (オフ) スライマー!	
いいぞ、スライマー!	(ありがとう!)		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ WHAM! バン。	SOUND FX/ ELECTRONIC PING AS SLIMER IMPACTS—
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/ スライマーのぶつかる音を電子音で
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 十二秒

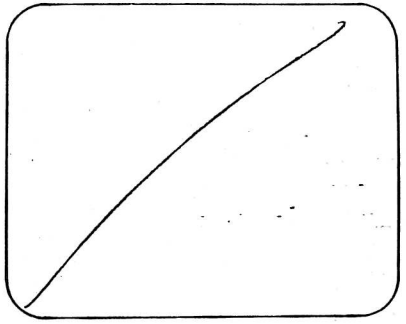
AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	66 A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		332	200	333	3		







ACTION /	ACTION / SLAMER COLLIDES WITH PETER. BOTH FALL TO THE FLOOR. O.S.	ACTION / ~~ADVANCING SPECTRES~~ GUYS TURN TO ADVANCING SPECTRES	ACTION /
	スライムーは ピーターに ぶつかって くる、2人とも 床にたおれて O.S.	前進してくるゴースト達の方を向く バスターズ.	
DIALOGUE /	DIALOGUE / PETER: (202) AAAAAGGGK!	DIALOGUE / WINSTON You think Slimer used up enough of their energy?	DIALOGUE /
	ピーター アイヤッ!	ウインストン スライムーは アイツらの エネルギーを充分使わせたと思うかい?	
SOUND FX /	SOUND FX / SPLAT— ベチャッ!	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / THUD ドシン	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5 12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.

DESCRIPTION

ACT NO. II

PAGE NO 66 B

SCENE 333 A TIMING 4 00

ACTION/ SPECTRAL GHOST BUSTERS ADVANCE INTO CAM

ゴーストの『バスターズ』(ゴースト)
カメラに向けて前進してくる

DIALOGUE/

(254) (205) EGON (V.O.)
I don't know, but I think we're about to find out.
イーゴン (オフ)
わからん でも. 今 わかるはずだ.

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 333A CONT TIMING

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 334 TIMING 3 00

ACTION/ SPECTRES FIRE - BUT ONLY LIGHT AND SMOKE COME FROM THEIR WEAPONS.

ゴースト達はビームを撃つが
光と煙だけが銃口から出るばかり

DIALOGUE/

SOUND FX/ FZZZT. FZZZT-
プシュー プシュー

NOTES/

TIMING/

SCENE ~~335~~ TIMING ~~4 00~~

ACTI

!

DIALOGUE/

Wha Ray?

Gre

レイ!
~~レイ 何考えてんだ、ウォーストー~~!

SOUND FX/

NOTES/

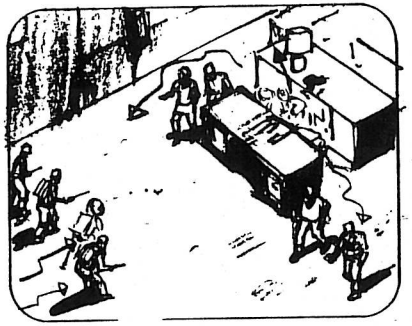
TIMING/ 7 00

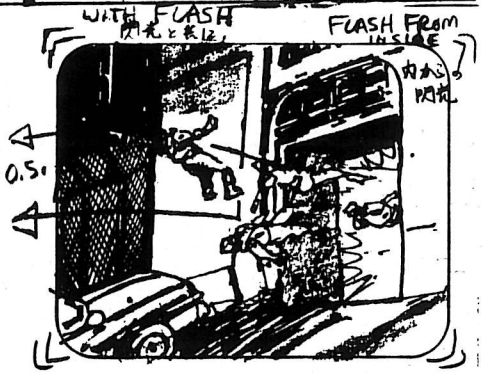
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 16

SCENE 336	TIMING 1:10	SCENE 337	TIMING 3:00	SCENE 338	TIMING 2:00	カメラブレ CAM. SHAKE	SCENE 339	TIMING 4:00



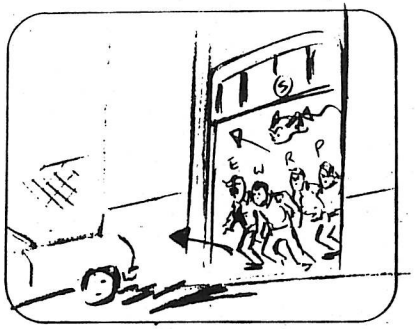


ACTION / AS THE REAL GHOSTBUSTERS ADVANCE PETE AND SLIMER RISE UP 本物のバスターズ From BEHIND 前進する。 DESK ピート とスライマー 机の向こうに立ち上がる	ACTION / PETE DRAW PROTON STICK プロトンガンを抜くピーター (PETE)	ACTION / SPECTRES REACT WORRIED ゴースト達は 心配そうな反応を見せる	ACTION / SPECTRES ARE BLOWN OUT THE DOOR AND INTO THE STREET ドアを通って 通りへと吹き飛ばされるゴースト達
DIALOGUE / (257) SLIMER (VO) (WAKES UP)	DIALOGUE / PETER: (■■) YOU ZAPPED MY LITTLE BUDDY!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
(257.1) PETER/SLIMER SLIMER	ピーター おまえら、オレのちっこい仲間を撃ちやがったな。		
SOUND FX / スライマー (OS) (気がつく)	SOUND FX / カチ パワーアップ CLICK-POWER UP	SOUND FX /	SOUND FX / BLAST!
NOTES / ピーター/スライマー ウ——!!	NOTES /	NOTES /	NOTES / ブワン!
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 11:00

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	69

CONT.	SCENE 339	TIMING		SCENE 340	TIMING	CONT.	SCENE 340	TIMING —		SCENE 341	TIMING 400



ACTION / GUYS RUN INTO DOOR WAY 玄関から走り出てくるバスターズ	ACTION / SPECTRES STRUGGLE UP — THEIR FORMS FADING もがきながら立ち上がろうとするゴースト達 りんかくがぼやけてきている。	ACTION / ALL REACT TO RAY'S VOICE — レイの声に皆反応する。 259	ACTION / REV. ANGLE... AS THE SPECTRES - THEIR ENERGY DEPLETED - STAND TO FACE THE GHOSTBUSTERS WHO HAVE ON THEIR PROTON PACKS. 逆アングル エネルギーの切れたゴースト達は立ち上がり、本物のプロトンパックをつけたバスターズに対峙する。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / RAY (V.O.) SAY GOOD NIGHT レイ(オフ) FELLAS — おやすみを言いな、おまえら…	DIALOGUE / RAY - CONT. ([redacted]) CAUSE THE REAL GHOST-BUSTERS ARE HERE TO STAY! レイ(続き) 本物のゴーストバスターズがここに残るんだから。
SOUND FX / (LANDING O.S.) THUD THUD THUD THUD (O.S で地面に落ちる音) ドスン、ドスン ドスン ドスン	SOUND FX /	SOUND FX / CLICK - CLICK - CLICK - POWER UP	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	~~NOTES~~ / カチ カチ カチ パワーアップ	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / +1 8"

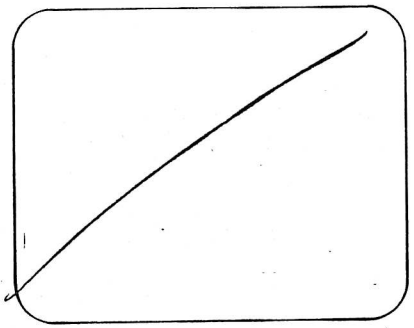
DIC AUDIO VISUAL

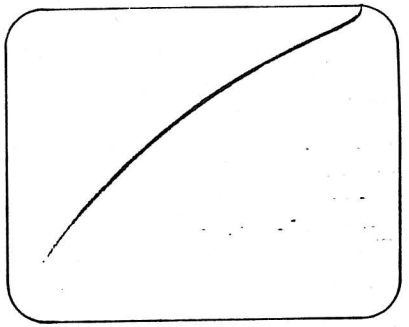
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 10

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
342	7/12	343	2 12				

ビームが撃ち込まれる BEAMS SHOOT IN





ACTION /	ACTION / THE SPECTRES TRY TO FLEE. BUT THE PARTICLE BEAMS HIT AND HOLD. THEY RISE INTO THE AIR STRUGGLING TO GET AWAY. THEN-THEIR UNIFORMS GO LIMP---	ACTION /	ACTION /
	逃げようとするゴースト達。しかしビームがあたり、つかまる。ビームにより、空中へと上げられ、のがれようともがいている		
DIALOGUE /	~~DIALOGUE~~ そして、彼らのユニフォームがグッタリとなる。	DIALOGUE /	DIALOGUE /
	(259-1) ghostbusters - (screeching)		
SOUND FX / BLASTS -	SOUND FX / 化け物バスター2 (叫び声)	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / ブラン	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 400

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO 11

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
344	2 12	345	3 00	346	1 12	347	3 12

ACTION / LIKE SMOKE THE SPECTRES WHISP FROM THE UNIFORMS.

煙のように ゴーストはユニフォームから 放出る.

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / C- ON EGON.

イーゴンにクローズアップ

(260)

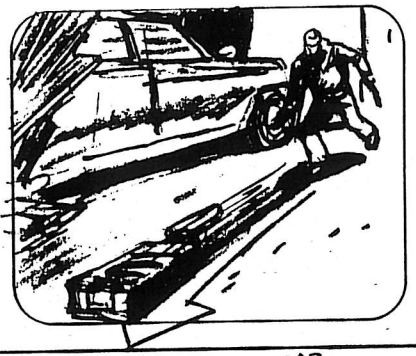
DIALOGUE / EGON: (OS) WE'VE GOT 'EM! NOW, THE TRAP!

イーゴン つかまえたぞ!
今だ. トラップだ!

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /



ACTION / WINSTON SLIDES ~~IT~~ TRAP TOWARDS CAMERA.

ウインストンがカメラの方に向けて トラップをすべらせる.

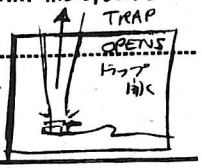
DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / THE TRAP SLIDES INTO POSITION BENEATH THE SPECTRES.



トラップはフレームインし. ゴーストの真下に止まる

(261)

DIALOGUE / PETER: (OS) WINSTON - (2nd) MY MAN - - DO IT!

ピーター(OS) ウインストン おまえに.. やっとくれ!

SOUND FX /

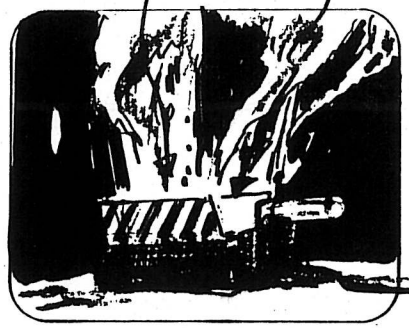
NOTES /

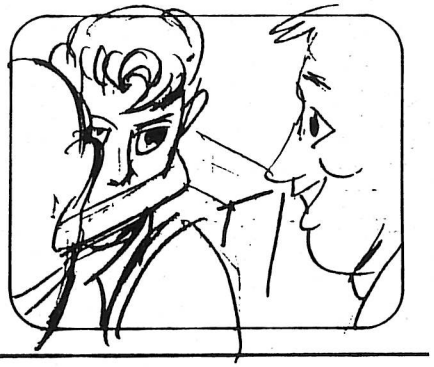
TIMING / 10 12

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 12

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
344	350	347	300	350	500	351	800





ACTION/ CLOSER ON TRAP - LIGHT POURS OUT AS THE SPECTRES SWIRL IN!	ACTION/ SLIMER - ZOOMS OVER TO THE TRAP - GIVES IT A SLAP. IT FLASHES AND CRACKLES. PANICKING, HE SHOOTS OFF STAGE	ACTION/ JANINE JOINS THE GROUP AS SLIMER SHOOTS INTO FRAME, GRABBING PETER AROUND THE NECK!	ACTION/
TRAP SNAPS SHUT	スライコーは トラップの上へビュンと飛んできて、パチンとトラップとたたく。トラップはパッと光り パシッと音と出す。	ジニーンが背に加わる。スライコーはビューンとフレームインし、ピーターの目にしがみつく。	
DIALOGUE/ 262 RAY: (OS) (~~[illegible]~~) GOT'EM!	DIALOGUE/ スライコーはパニック気味にビュッとO.S.へ飛ぶ 263 SLIMER: PANICKING NOISES. (~~[illegible]~~)	264 ~~[illegible]~~ PETER Oh, yucccch . . . . 265 ~~[illegible]~~ JANINE Hey, how about that? He likes you!	266 DIALOGUE/ RAY: THAT'S RIGHT, PETER, AND HE SAVED OUR LIVES. SO WHADDA YOU SAY-- CAN WE KEEP HIM?
レイ(オフ) ヤッタ!	スライコー (あせった声)	ピーター オオ、きたねー…… ジニーン あら、見てごらんなさい? 彼はあなたのこと好きなのよ!	レイ その通りさ、ピーター。それに彼はオレ達の命の恩人だよ。どうだい……
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ ここにおいてやってもいいかい?
~~NOTES~~/ ACTION/ トラップに寄り。迷惑光があふれるように出し、ゴーストと引きこむ。パンと閉じるトラップ	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 1900

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO 13

SCENE 351	TIMING	SCENE 351	TIMING	SCENE 352	TIMING	SCENE 352	TIMING 5:00

ACTION/ PAN OVER TO EGON AND JANINE BEHIND PETER ピーターの後ろにいる イーゴンと ジニーにパン (207)	ACTION/	ACTION/ SLIMERS PUPILS GET VERY LARGE DURING THIS SCENE, BECOMING VERY CUTE このシーンのあいだ スライマーの瞳がひじょうに大きくなり たいへんかわいい感じになる。	ACTION/ PAN TO FOLLOW PETE AS HE TURNS AWAY FROM SLIMER スライマーから顔をそむけるピーターをフォロー (209)
DIALOGUE/ EGON: HE COULD BE OF IMMENSE SCIENTIFIC INTEREST, PETER イーゴン 彼は測り知れない科学的にも興味がある、ピーター	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (208) SLIMER (PLEASE? PLEASE?) スライマー (お願い? お願いだから?)	DIALOGUE/ PETER - OKAY, OKAY - JUST DONT TELL ANYBODY I SAID SO, OKAY? ピーター わかった、わかった。ただ、オレがそう言ったって誰にも言うなよ、いいか?
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	~~SOUND FX/~~
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8:00

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 74

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
			—	353	7 1/2	354	—

RIPPLE DISSOLVE

かげろう
ディゾルブ

IN

O.S.

2 12

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

㊦

ピーターは、
タビコスチューム。

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

ピーター　それで、オレ…あの…つまり、
他のメンバー達がスライマーをここにおいとくことにしたのさ。単に科学的目的のみのためにね。

~~SOUND FX /~~

NOTES /

セリフは叶え味から
スタートします。

TIMING /

ACTION / PETER'S OFFICE
PETER, CYNTHIA, SLIMER ZIPS THRU

ピーターのオフィス
ピーター、シンシア。画面を飛んで抜けるスライマー ピューー

(270)

DIALOGUE /
[redacted] PETER
So I -- uh -- that is, the others decided to keep Slimer on. For strictly scientific purposes.

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / PETER SPREADS HIS ARMS.

両手を拡げるピーター

(271)

DIALOGUE / PETER: THE REST AS THEY SAY ([redacted]) -- IS HISTORY.

ピーター　あとは皆さん…
知っての通りさ。

SOUND FX /

NOTES /

TIMING / ~~11 12.00~~ 11.00

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 75

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	CONT.	SCENE	TIMING
35	500	35	—	357	600		357	

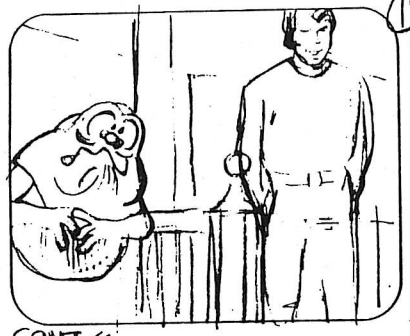
CONT//

ACTION/ CYNTHIA STANDS AND SHAKES PETER'S HAND.	ACTION/ PETER SMILES	ACTION/ AS CYNTHIA WALKS THRU GATE- SUMER WAVES GOODBYE	ACTION/ CYNTHIA SMILES AND WAVES AS SHE WALKS THRU CAMERA PAST
シンシアは立ち上がりピーターの手を握る	微笑むピーター	シンシアがオフィスから出て行くとき スライマーがバイバイと手を振る。	シンシアは微笑んで、手を振る。歩いてカメラを越えていく。
272 [redacted] CYNTHIA TALE [Well, that's quite a ~~story~~, Dr. Venkman. I think I see how to handle my story now. Thanks ever so much.	273 DIALOGUE/ PETER: ANY TIME! ([redacted]) ANY TIME!	DIALOGUE/ 273-1 Sumer — Bye, Bye	DIALOGUE/
シンシア すばらしいお話しでしたわ トリッ ベークマン。どうやって話をまとめるか見当がつきました。	シンシア（続き）どうもありがとう ピーター どうぞ！いつでもどうぞ！	スライマー（バイバイ）	
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 1 00 + 1

DIC AUDIO VISUAL

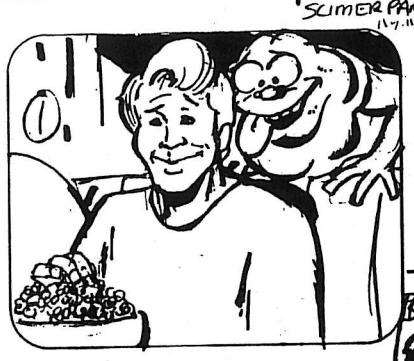
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	76

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
357		358		359	200	360	500



CONT //

100 WIPE ワイプ



SLIMER PANTS
ハッハッと言っているスライマー

TIME 359A 800

ACTION/ CYNTHIA CLEARS FRAME TO REVEAL A SMILING PETER. SLIMER LOOKS LIKE HE'S GOING TO BE SICK.	ACTION/ INT. FIREHALL LIVING RM. NIGHT ALL ARE GATHERED AROUND TV WATCHING NEWS AND MUNCHING POPCORN. (SLIMER MIMICS PETER'S ACTIONS THROUGHOUT)	ACTION/ SLIMER DROOLING AT POP-CORN. PETER'S ALL BUT GLOWING WITH ANTICIPATION!	ACTION/ CYNTHIA ON TV
シンシアが去り、スライマーとピーターが残される。スライマーはまるで病気にでもかかりそうな感じに見える	内、消防署のリビングルーム 夜 皆、テレビの前に集まり、ポップコーンを食べながらニュースを見ている (スライマーはずっとピーターのまねをしている)	ポップコーンを見てよだれを流しているスライマー。359A ピーターはただ期待にほほを紅潮させている。	テレビに映っている シンシア,
DIALOGUE/ 274 PETER: SHE'S CRAZY ABOUT ME, YOU KNOW! ([redacted])	275 [redacted] NEWSCASTER (filtered) (ad-lib weather report) DI 276 [redacted] RAY I wonder what kind of story it'll be....	278 [redacted] PETER DI What can I say, fellas? I guess when she saw me, she saw all she needed. 279 [redacted] CYNTHIA (VO/filtered) And now for our feature story: the hidden history of the Ghostbusters.	280 [redacted] CYNTHIA (cont'd) It's a fascinating look at what most of us may not know about our local heroes.
ピーター 彼女はオレに夢中なのさ。わからかい!	ニュースキャスター (フィルターがけ) (アドリブの天気予報) レイ どんな話になるんだろう…	359A CONT.	シンシア (続き) 私達の地元のヒーロー達の、ほとんど知られていない部分にふれる、胸おどる話題です
SOUND FX/	~~SOUND FX/~~	~~SOUND FX/~~ PETE PERKS UP ピーターは、のぞきこむようにする	SOUND FX/
NOTES/	277 [redacted] WINSTON Yeah -- what kind of story can she tell? I mean, she only interviewed Peter. ウインストン おあ…どんな話するんだろうな彼女? だって彼女、ピーターにインタビューしただけだもんな。	NOTES/ ピーター ① しょうがないでしょ、みんな? ② 彼女がオレを見たとき、彼女の必要なものが全てそこにあったんだろうさ。 ③ シンシア (オフ/フィルターがけ)	NOTES/
TIMING/	TIMING/	~~TIMING/~~ それでは今日のメインの話題にまいりましょう。ゴーストバスターズの水くされた真実についてです。	TIMING/ 4 R6.00

(GBIS 首投者)

DiC AUDIO VISUAL

MAIN TITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 76A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
360 A							

-5(-)

ACTION /

テレビ [illegible] と 見ている ピーター
肩ごしに [illegible] の顔をのぞき込むスライマー
(たの一 / 笹男!!、と感じで)

281

DIALOGUE / [redacted] CYNTHIA (cont'd) (VO)

In particular, our story tonight is about a real hero, a ghostbuster among Ghostbusters.

シンシア(続き)(オフ) 特に、今夜の話題は
本物のヒーロー、ゴーストバスターズの中の
ゴーストバスターについてです。

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

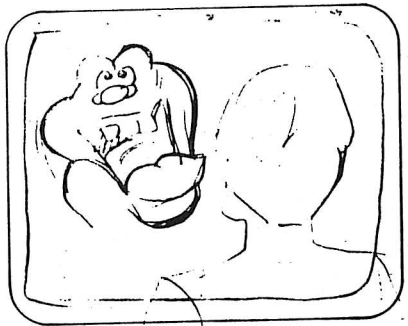
NOTES /

TIMING / +2 (8.00)

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO
			T	11

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
361	2 12	362	—	362		363	8 00



CONT//

ACTION/ PETER TRIES TO LOOK MODEST.	ACTION/ THE NO-GHOSTS LOGO BEGINS TO FADE AND OPTICALS TO	ACTION/ PICTURE OF SLIMER.	ACTION/ ~~ON SLIMER, PETER~~ SLIMER TRIES TO LOOK MODEST.
ピーターは 謙遜しているように見せている。	『ノーゴースト』のロゴがフェイドし始め。	スライマーの絵が視界にはいってくる。	PETE GRABS SLIMER'S POPCORN ② 285
282 ~~[illegible]~~ PETER Aw, shucks ---- ピーター いやあ、そのう。	283 ~~[illegible]~~ CYNTHIA DI refer, of course, to that unsung member of the Ghostbusters: Slimer. シンシア 私の言っている人は、もちろん ゴーストバスターズの隠れたるメーバー スライマーです。	284 DIALOGUE/ GHOSTBUSTERS-JANINE: (OS) (~~[illegible]~~) SLIMER ???!!! ゴーストバスターズ・ジーニーン(オフ) スライマーだって???!!!	DIALOGUE/ ① PETER: I NEVER LIKED YOU. (~~[illegible]~~) (BEAT) ② AND THIS IS MY POPCORN, SPUD! ① ピーター お前なんか大嫌いだ。 ② (1間) それに、これは、オレのポップコーンだ 住野郎!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	~~SOUND FX/~~ ACTION/ スライマーは 謙遜しているように見せている。 ②. ピーターはスライマーのポップコーンをつかみとる。
NO	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ +1 (17 12)

DIC AUDIO VISUAL

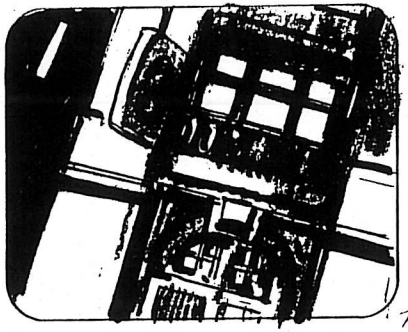
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 14

1:14"	SCENE 304	TIMING		SCENE 36	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING

CONT'D

CUT



FADE OUT

フェイドアウト

THE END

終わり

ACTION / PETER TURNS BACK TO LOOK AT TV. SLIMER LOOKS SAD. THEN WITH A SIGH, PETER TOSSES POPCORN TO SLIMER OVER HIS SHOULDER.	ACTION / EXT FIREHALL NIGHT PULLING BACK, BACK, BACK AS WE HEAR...	ACTION /	ACTION /
ピーターはうしろの方に向き直る。悲しそうなスライマー。そしてため息と共にピーターはスライマーに肩ごしにポップコーンを投げてやる	外 消防署 夜 どんどん引いていく		
DIALOGUE / (286) PETER: OH, WELL. WIN (■) SOME, LOSE SOME!	(287) (■) CYNTHIA (VO/filtered) We'll have more on this and other stories right after this word from our sponsor.	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ピーター ああ、わかったよ。もってけ！	シンシア（オフ／フィルターかけ） この話しの続きと他の話題はスポンサーからのお知らせのすぐ後にまたお送りします。		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / +1 60